no.624
2000年 12/15
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

IAAPAショー00（アトランタ）、遊園施設のほか

新作ゲームも披露

トーゴは優良展示小間佳作を受賞

IAAPAショー00のうち、アニマトロニクスのアトラクションを継続出品している米国サリー社の小間のようす

遊園地関係の世界的な展示会、ＩＡＡＰＡ（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス＆アトラクションズ）ショーが十一月十五－十八日、米国アトランタのコンベンションセンターで開催され、ドーム会場を含めた約五万平方㍍に約千三百社が出展、さらに規模を大きくした。しかし昨年と同会場ということから、訪れた業者の数は前年比六%減の約二万八千人にとどまった。

遊園施設だけでなく映像シミュレーター、ＴＶゲーム機を含むアーケードゲーム機、アトラクションなど幅広い分野をカバーするとともに、ビジネスショーとして価値を高めていることから、世界各地のオペレーターの関心を引いてきている。

業務用ゲーム機関係ではコナミ、サミー、セガ社、ナムコの米国子会社とスペインのガエルコ社、米国のミッドウェー社、スターンピンボール社などがそれぞれ新ゲームを紹介するなど意欲的だった。コインメック関係で旭精工の米国子会社が出展し、遊園施設関係では岡本製作所、サノヤス・ヒシノ明昌、トーゴが日本から出展した。うちトーゴは、優良展示小間賞佳作に入賞した（優良展示小間賞は四種類の規模別で設定されており、同じ規模の本賞は米国サリー社が受賞した）。

より楽しい遊びを追い求めようとする意欲に満ちた国際的な展示会だが、規模が大きすぎて焦点に欠ける傾向が強くなってきている（追って詳報の予定）。

上はナムコ「タレットタワー」、下はミッドウェー社「アークチック」

景品のレーザーポインターで

視力障害など事故例も

国民生活センターが注意、ＡＯＵは対応せず

子どもがレーザーポインターを遊び道具に使って事故を起こした例が多いため、国民生活センターは十一月二日、関係業界に対して要望書を送付した。その中にはＪＡＭＭＡとＡＯＵも含まれる。

レーザーポインターが講演会などで指示棒代わりに使う本来の使い方でなく、子どもの遊び道具として使われ、目に光線が入り視力障害になるなどの事例が九七年から今年十月までに十四件報告された。このため同センターではそれらの情報を収集、分析した内容を公表し消費者に注意を促すとともに、関係業界に警告表示などを求めたもの。

同センターによると主な事例として、「光線が目に当たり網膜がやけど状になり一年後も後遺症がある」（十二歳男子）、「中学生の同級生に、ゲームセンターで取ったレーザーポインターの光線を目に当てられ視力が低下した」（十五歳男子）などがある。レーザーポインターの光は目に入ると太陽光の約百倍の刺激を与え、網膜損傷や神経破壊などにつながる、との専門医の見解も添えている。

また同センターは今年十月、神奈川県の小学生を対象にレーザーポインターの使用実態についてアンケート調査を実施。その結果、小学生の約一四%、四年生以上では二一%がレーザーポインターを持っていた。そのうち半数近くが、いわゆるガチャガチャなどの自販機で購入したりゲームセンターのクレーン機などで取得したものとしている。価格は百－四千八百円。プライズマシンの景品としては業者が百五十円前後でオペレーターに販売しており、粗悪品もあるようだ。

同センターは関係業界に、①子ども向けの遊び道具とするのは問題があり、誤使用を誘発する販売のあり方の改善、②ＪＩＳによる危険度表示と警告表示の徹底――を求める要望書を送付した。要望先は日本チェーンストア協会、日本百貨店協会、ＪＡＭＭＡ、ＡＯＵの四団体。また関係官庁、日本玩具協会と文具関係団体にも通知した。

これに対しＪＡＭＭＡは同要望文書を会員に十一月六日送付し、「同種危害の拡大防止のため」協力を求めるのにとどまった。ＡＯＵでは「一般紙を含めマスコミが採り上げており、すでに周知のこと」として対応はしていない。

なおレーザー光線を発生させる製品について国内では、ＪＩＳ規格の安全基準で危険度により五段階区分されているが、その表示義務はない。また電池使用のため電気用品取締法の規制も受けない。

SNK「ネオジオ」の

ソフト供給継続

サードパーティーが許諾受け

㈱ＳＮＫ（本社東京、北野一成社長）は十月十一日、韓国エオリス社に「ザ・キング・オブ・ファイターズ」（ＫＯＦ）シリーズのキャラクターなど著作物を使用した業務用「ネオジオ」ソフト一タイトル（仮称「ＫＯＦ２００１」）の開発、製造、販売を許諾した。十一月八日に発表した。

ＳＮＫはすでに事業内容をパチンコ・パチスロ機開発にシフトしつつ、業務用ゲーム機製造を継続している。しかし従来からの業務用「ネオジオ」は本体が百万台以上も世界中に普及していることから、「ネオジオ」用ゲームソフトの供給がどうなるのか注目されていた。

ＳＮＫ関係者によると、同社は「ネオジオ」本体については従来どおり供給できる態勢にある。しかしゲームソフトについては同社での開発の可能性が残されているものの、当面はサードパーティーによる開発に依存することになる。

エオリス社には「ＫＯＦ２００１」に限ってライセンスしたが、サードパーティーに対しては単に「ネオジオ」用として許諾するケースを含め、いろいろなケースが考えられるとしている。

業務用「ネオジオ」は九〇年二月の出荷以来すでに十年以上経っている。それだけ多くの支持を集め、世界中に普及したことにもなるが、現時点ではシステムの古さ、マスクＲＯＭ不足など、ゲームソフト開発には困難も多い。しかもＳＮＫがパチンコメーカーをめざしているため、ＳＮＫ以外からゲームソフトの開発、供給が求められているが、供給ピッチは従来より大幅にダウンする見通しとなった。

セガ社、9月中間決算
業務用とOP部門健闘
家庭用は普及へ向け大幅営業赤字

㈱セガ（本社東京、大川功社長）は十一月二十四日、九月中間期決算（連結、単独とも）を発表、わずか増収で大幅赤字となった。連結中間決算は今回が初めて。連結子会社は開発子会社など十二社を加え、海外二社を外して四十六社となった。

連結の九月中間期の売上高は千百九十四億五千七百万円、経常損失は二百九十三億三千四百万円、中間損失は三百二十四億五千六百万円だった。

部門別売上高は業務用が二百九十二億三千二百万円、家庭用が五百十七億八千九百万円、ゲーム場オペレーション収入が三百八十四億三千五百万円。営業利益は業務用が二十四億六千三百万円、オペレーションが三十九億六千七百万円あったが、家庭用が三百四十四億八千万円の営業損失となった。

海外売上高は三百九十三億八千九百万円で全体の三三・〇%。うち北米は二〇・八%、欧州は八・二%となっている。

業務用では「ダービーオーナーズクラブ2000」などの新作、「ギャラクシードリーム」などの定番商品と景品で、収益に貢献した。ゲーム場運営では前期に続き不採算店など閉鎖、低コストで収益力を回復させた。同社製品も大きく貢献した。

家庭用は「ドリームキャスト」（DC）を低価格で米欧に普及させることにより、既報のとおり「世界一のネットワーク・ゲーム・サービス・プロバイダー」をめざしているため、大幅赤字となっている。

特別損失は固定資産除却損とその他の計約十二億円だけだった。

下半期ではオペレーション部門を十月から分社化、また十一月から新役員態勢で臨んでいる。業務用、家庭用とも収益に貢献するほか、ネットワークゲームサービスを供給している。

二〇〇一年三月期の連結業績については再修正し、売上高は三千二百億円（変更なし）、経常損失百八十一億円（十月二十七日の前回予想では百六十八億円）、最終損失二百三十六億円（二百二十一億円）とさらに赤字幅を広げる見通しになった。

単独の九月中間期の売上高は前年同期比〇・六%増の千二百七十一億八千八百万円、経常損失は百三十九億三千五百万円、中間損失は百七十九億八千二百万円だった。

特別損失は関係会社株式評価損約十五億円など計三十四億二千六百万円であった。

通期単独の業績予想は十月二十七日の前回予想どおりで、変更はない。

タイトー、中間決算
OP収入4%減
直営とレンタルは専門化

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は十一月二十一日、九月中間期決算（単独のみ）を発表、減収赤字となった。三子会社あるが、連結決算は作成していない。

九月中間期の売上高は前年同期比四・四%減の二百八十九億千七百万円、経常損失は十三億七千九百万円（前年同期は三十四億八千六百万円）、中間損失は十七億二千三百万円（三十六億千八百万円）だった。

部門別売上高はオペレーション収入が四・二%減の二百二十九億三千万円、業務用AM機が一〇・一%減の三十五億九千三百万円、業務用カラオケが一四・〇%減の四億千六百万円、家庭用ゲームソフトが一〇・一%減の十億三千万円、マルチメディアが一億五千万円、その他が四四・五%増の七億九千六百万円。

輸出は業務用AM機が二九・二%減の一億五千二百万円、その他が一九・一%減の一億千七百万円。輸出比率は同年同期の一・二%から〇・九%へと下がった。

タイトーは十月二十日に事業の再構築（リストラ）と業績予想下方修正を発表しており、今回さらに具体的な方針など明らかにした。

オペレーション部門では現在約七百の直営店とマルチレンタル店があるが、直営とレンタルを専門分化するとともに、直営について八つの営業部が直接扱うことにした。回復が見込めない店は早期に整理し、確実に収益が見込める大都市圏、大規模商業施設などへの新規出店を行なう。SCにはファミリーコーナー約八百店を展開中だが、さらにユニバーサルスタジオズ社との提携による「キッズプラネット」を順次展開していく。

インターネットなどを通じたコンテンツサービス事業を一段と拡大強化する。業務用と家庭用の開発部門を海老名工場に集約し、ヒット作をめざす。家庭用ではマルチプラットフォーム戦略を継続、音声認識システムも推進する。

人員合理化は三百人募集したところ四百四十三人が応募した。また来年三月までに本社、中央研究所の土地建物を売却するが、まだ具体化していない。

通期では特別退職金による十六億円の特別損失があるが、人件費約八億円の軽減も織り込まれる。また事業所の統廃合に伴う移転費用が発生するので、予想を再修正した。修正後の売上高は六百四十億円（修正なし）、経常損失は八億円（十月二十日の前回予想では九億円）、当期損失は十九億円（十六億円）が見込まれることになった。

コナミ、中間決算
「遊戯王」が続伸
家庭用、業務用とも後退

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十一月十六日、九月中間期決算（連結、単独とも）を発表、減収減益となった。連結子会社はコナミマーケティングなど二社増加したが、統合で二社減少し三十一社となった。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比四・九%減の七百四十三億七千四百万円、経常利益は二〇・一%減の百五十九億四千万円、中間利益は一六・九%減の百十六億三千四百万円となった。

部門別売上高は、家庭用ゲームソフト（CS）が三〇・〇%減の二百四十五億三千五百万円、業務用AM機（AM）が五・一%減の百五十一億二千二百万円、ゲーミング機（GM）が三一・一%減の四十二億四千六百万円、カードゲーム（CP）が一二三・〇%増の二百六十九億九千三百万円、オペレーション収入（AO）が一二・二%増の二十四億八千三百万円、金融とその他は計九億九千二百万円となっている。

海外売上高は五八・〇%減の五十九億三百万円で、全体の七・九%（前年同期一八・〇%）と大きく減らした。構成比は米州二・六%、欧州二・九%、その他二・四%。

最も伸ばしたのは、カードゲーム「遊戯王」のヒットを持続させたCP部門。CSでは「遊戯王デュエルモンスターズⅢ」など投入したが、海外国内とも後退した。AMでも音楽ゲームなど健闘したが海外国内とも後退した。GMも同様となった。

AOでは前期末に開設した横浜の港北店が貢献したほか、新発足のレンタル事業が三百五十店に及んだことから伸ばした。直営店は二十店。

利益率の高いカードゲームの伸長と、子会社KCE東京が八月に株式を公開したことから利益を固めたが、主力の家庭用と業務用がふるわず減益となった。

下半期では、欧米でのPS2用ゲームソフト、米国でのゲーミング機などに重点を置く。国内ではコナミマーケティングにより、効率的な販売に努めるとのこと。このため通期業績予想を再度上方修正した。

修正後の通期連結売上高は千五百三十億円（九月の前回予想では千四百七十億円）、経常利益は二百九十億円（二百八十五億円）、最終利益は百九十億円（修正なし）と見込まれている。

単独の九月中間期決算では、売上高が四・三%減の六百六十五億六百万円、経常利益が七・三%減の百五十三億六千九百万円、中間利益が二四・一%減の八十七億七千七百万円だった。

部門別売上高はCSが三〇・八%減の二百二十三億三百万円、AMが七・九%減の百三十四億六千万円、GMが三一・四%減の四十二億八百万円、CPが一三五・九%増の二百六十五億千八百万円、その他が千五百万円。

輸出はCSが六九・一%減の二十億六千百万円、AMが二二・九%減の十四億五千万円、GMが五五・八%減の七億三百万円、CPが一〇・〇%減の一億七千七百万円。輸出比率は六・六%（前年同期一四・九%）と下落した。

単独の通期業績予想も修正しており、売上高は千三百二十億円（九月の前回予想では千二百六十億円）、経常利益は二百三十億円（二百二十億円）、当期利益は百三十億円（百二十五億円）が見込まれている。

ナムコ、中間決算
業務用ふるわず
日活関連などで特別損失

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十一月二十一日、九月中間期決算（連結、単独とも）を発表、減収赤字となった。中間期連結は今回が初めて。連結子会社は二社増えて二十八社となった。

連結の九月中間期の売上高は六百三十六億千万円、経常損失は十九億三千四百万円、中間損失は三十五億八千九百万円だった。特別損失は、日活の不動産売却損十一億九千二百万円、デジキューブ株価下落による有価証券評価損二十億四千三百万円など計三十八億二千六百万円を計上した。

部門別売上高は、業務用が八十八億円、家庭用が七十億五千百万円、オペレーション収入が三百六十八億九千三百万円、飲食（イタリアントマト）が二十一億二千七百万円、映画（日活など）が四十億二千七百万円、その他（自販機関連、雑貨輸入販売など）が四十七億九百万円。

営業利益は家庭用が一億三千五百万円、オペレーションが八億九千七百万円、飲食が六千八百万円、映画が九百万円だった。業務用は七億九千二百万円、その他は一億四千九百万円の営業損失だった。

海外売上高は百三十三億七千九百万円で全体の二一・〇%（前期は三〇・一%）。うち米州一五・〇%、欧州四・四%、アジアと豪州一・六%。

業務用では海外国内ともオペレーターの投資抑制傾向がいぜん強く、伸び悩んだ。北米ではTVゲームのバイオレンス問題の影響により、主力製品「クライシスゾーン」販売に苦戦した。

家庭用はPS、PS2用を展開、iモード用も供給したが、米国市場では次世代機への移行期で伸び悩んだ。

オペレーションは、国内で不採算の十八店を閉鎖し、直営店四百二十五店、テーマパーク二ヵ所となった。「ワンダーパーク・ホークスタウン」など三店を開設した。北米では不採算の十四店を閉鎖、直営二百七十九店となった。十一月一日には全米三位のポケット・チェンジ・アメリカ社から優良店のみ直営四十八店など買収した。欧州では大観覧車「ロンドンアイ」開業で「カウンティホール店」の収入が増加した。直営九店。アジア市場では中国・上海、香港（計直営十六店）の営業を強化した。国内と北米での市場後退が目立っており、事業の抜本的見直を進めるとのこと。

飲食では消費下落の影響があるが、利益率を改善させた。映画では日活の不動産売却で特別損失を計上した。日活の更生債権残高百五億千三百万円を来年一月に一括して返済するためで、今期中に更生計画手続きを終える予定。

連結通期予想についてはわずかに再修正した。修正後の売上高は千四百六十四億円（十月四日の前回予想では千四百六十四億四千万円）、経常損失は十六億円（十六億五百万円）、最終損失は二十一億円（二十一億千八百万円）。

単独の九月中間決算では、売上高が前年同期比一六・三%減の四百四億五千九百万円、経常損失が十八億六千九百万円（前年同期は二十一億三千百万円の利益）、中間損失が二十五億八千二百万円（九億三千六百万円の利益）となった。

単独通期の予想もわずかに再修正、当期損失を十五億円（十月五日の前回予想では十五億七百万円）としている。

カプコン、中間決算

業務用伸び悩み

家庭用は北米で好調に

㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)は十一月二十二日、九月中間決算(連結、単独とも)を発表、減収で大幅減益となった。連結中間期は今回が初めて。連結子会社は米国カプコン・コインオップ社など十社ある。

連結の九月中間期の売上高は二百一億六千八百万円、経常利益は二十六億八千百万円、中間利益は十七億五千八百万円だった。

部門別売上高は、業務用(販売とレンタル)が三十三億五千四百万円、家庭用ゲームソフトが百十七億六百万円、その他(オペレーション収入、映画、パチンコ機向け液晶装置)が五十三億四千四百万円。営業利益は家庭用が二十四億千五百万円、その他が十三億五千百万円だったが、業務用は二億七千四百万円の営業損失だった。

業務用では「カプコンvsSNK」など堅調だがマスクROM不足で新作投入が遅れ、伸び悩んだ。またレンタル事業ではシングルロケから撤退、「着メロコレクション」に集中させた。

家庭用はPS用「ブレスオブファイアⅣ」、「ディノクライシス2」が堅調、DC用「カプコンvs SNK」も健闘した。その他部門では、「プラサカプコン伊賀上野店」など四店開設、不採算の一店を閉鎖した。

なお海外売上高は七十一億五千七百万円で全体の三五・五%。うち北米が二八・六%で、北米での家庭用販売が好調だった。下半期家庭用ではPS2用「鬼武者」を出荷、直販効果も出てくることから、上半期の落ち込みをカバーできると予想されている。通期業績予想は、五月の前回予想どおりで変更はない。

単独の九月中間期の売上高は前年同期比一八・六%減の百五十二億二千七百万円、経常利益は五四・五%減の十億六千万円、中間利益は七〇・九%減の六億四千四百万円だった。

単独通期の業績予想は五月の前回予想どおりで変更はない。

業務用ゲーム機関係15社の2000年9月中間期決算

	売上高	経常利益	当期利益
セガ社	119,457(―)	▲29,334(―)	▲32,456(―)
	320,000(▲5.6%)	▲18,100(―)	▲23,600(―)
アルゼ	100,604(―)	41,381(―)	15,891(―)
	222,000(39.5%)	90,000(6.8%)	41,000(42.9%)
コナミ	74,374(▲4.9%)	15,940(▲20.1%)	11,634(▲16.9%)
	153,000(4.3%)	29,000(▲6.8%)	19,000(3.6%)
ナムコ	63,610(―)	▲1,934(―)	▲3,589(―)
	146,400(▲1.1%)	1,600(▲85.6%)	▲2,100(―)
サミー	30,075(―)	5,821(―)	2,326(―)
	74,800(56.5%)	15,000(149.0%)	7,900(216.4%)
タイトー	28,917(▲4.4%)	▲1,379(―)	▲1,723(―)
	64,000(6.2%)	▲800(―)	▲1,900(―)
カプコン	20,168(―)	2,681(―)	1,758(―)
	48,000(▲6.9%)	8,400(▲3.9%)	6,000(▲38.1%)
バンプレスト	17,240(―)	1,896(―)	1,107(―)
	32,500(▲3.3%)	2,660(35.4%)	1,550(34.5%)
アトラス	10,491(―)	▲682(―)	▲68(―)
	22,200(11.1%)	▲710(―)	▲1,000(―)
ラウンドワン	8,534(―)	278(―)	▲88(―)
	19,100(41.0%)	600(▲66.6%)	▲800(―)
トムス・エンタテインメント	5,139(―)	251(―)	▲915(―)
	10,210(4.4%)	350(13.3%)	▲830(―)
テクモ	3,754(―)	344(―)	140(―)
	11,220(5.1%)	1,576(37.8%)	924(41.5%)
スガイ・エンタテインメント	2,767(▲5.5%)	▲97(―)	▲139(―)
	5,900(▲2.9%)	50(233.3%)	▲90(―)
エスケイジャパン	2,424(▲0.6%)	153(▲26.2%)	73(▲37.5%)
	5,040(0.2%)	325(▲26.1%)	177(▲26.9%)
PCCWジャパン	1,785(―)	▲565(―)	▲2,346(―)
	3,150(▲48.5%)	▲3,590(―)	▲5,580(―)

上段は中間連結決算、下段は通期連結見込み(タイトー、スガイ・エンタテインメントは単独)。数字の前の▲はマイナス。単位百万円。カッコ内は前年比増減率(%)で、―は前年値がないか、マイナスで計算できない。

バンプレスト、中間決算

業務用など堅調

単独では減収増益に

㈱バンプレスト(本社千葉県松戸市、伍賀梲太社長)は十一月九日、九月中間期決算(連結、単独とも)を発表、減収増益となった。連結の中間期決算は今回が初めて。連結子会社は六社。

連結の九月中間期の売上高は百七十二億四千万円、経常利益は十八億九千六百万円、中間利益は十一億七百万円だった。

部門別売上高は、アミューズメント(機器、景品)が百四億千六百万円、家庭用ゲームソフトが三十五億三千百万円、その他(キャラクター商品のOEM、雑貨、飲食など)が三十八億九千二百万円。営業利益はアミューズメントが十四億千四百万円、家庭用が八億三百万円だったが、その他は二億四千三百万円の営業損失だった。

アミューズメントでは「コンビニキャッチャーDX」を継続、「ピカチュウじゃんけん隊」を発売。また景品販売など堅調だった。家庭用も好調だったが、その他部門で飲食、雑貨が減収減益となった。

二〇〇一年三月期については連結売上高三百二十五億円、経常利益二十六億六千万円、最終利益十五億五千万円と堅調ながら、減収減益を予想している。

単独の九月中間期の売上高は前年同期比一五・五%減の百三十八億七千四百万円、経常利益は一三・三%増の十五億八千二百万円、中間利益は一一・二%増の八億四千二百万円だった。

通期単独の業績予想では、売上高二百七十億円、経常利益二十二億円、当期利益十二億五千万円を見込んでいる。

アトラス、中間決算

苦戦続く業務用

有価証券売却で埋める

㈱アトラス(本社東京、原野直也社長)は十一月二十二日、九月中間期決算(連結、単独とも)を発表、赤字となった。連結中間期決算は今回が初めて。連結子会社はアピエスなど七社ある。

連結の九月中間期の売上高は百四億九千百万円、経常損失は六億八千二百万円、中間損失は六千八百万円だった。

部門別売上高は業務用(写真シール機と関連消耗品など)が五十六億六千九百万円、家庭用ゲームソフトが十九億九千三百万円、オペレーション収入が二十九億四千七百万円。

営業利益はオペレーション収入の五千万円だけで、業務用は三億百万円、家庭用は千百万円の営業赤字だった。

業務用国内では「プリネットステーション」など投入したが厳しい状況となった。海外ではアジア地域で拡販した。北米ではレベニューシェア方式で「プリント倶楽部」を推進したが、効果が上がらず、大幅な事業縮小を決めた。家庭用は当初予想どおりの売上高となった。

オペレーション部門では既存店の改善、子会社の不採算店閉鎖など進めた結果、利益を出した。

投資有価証券の売却益十五億七千五百万円を特別利益に計上して赤字幅を少なくした(特別損失は計十二億千四百万円)。

二〇〇一年三月期の業績予想は十月二十七日に発表した修正値のままで変更はない。

単独の九月中間期の売上高は前年同期比五・五%増の九十四億千五百万円、経常利益は八六・一%減の七千八百万円、中間損失は二億四千九百万円だった。特別利益は計十八億三千五百万円だったのに、特別損失は関係会社株式評価損十一億七千七百万円など計二十一億五千六百万円を計上、中間損失がふくらんだ。

単独通期の業績予想は十月二十七日の前回予想どおりとなっている。

ラウンド1、中間決算

ネットで赤字に

ロケーション増加で増収

㈱ラウンドワン(本社大阪府堺市、杉野公彦社長)は十一月十日、九月中間期決算(連結、単独とも)を発表。単独で増収減益、連結で赤字となった。中間期連結は今回が初めて。

連結子会社は二社だが実質上はネットワーク関連のクラブネッツのみ。

連結九月中間期の売上高は八十五億三千四百万円、経常利益は二億七千八百万円、中間損失は八千八百万円だった。

部門別売上高は、ボウリング場が四十一億五千二百万円、ゲーム場が三十三億九千六百万円、その他付帯収入が六億四千百万円、設備売上高が百万円、ネットワーク関連が三億四千二百万円。施設収入合計では十五億百万円の営業利益があったが、ネットワーク関連では十億五千四百万円の営業損失となった。

四月に足立江北店、六月に伊丹店、八月に初の繁華街型となった梅田店を開設したことから、大幅増収となった。しかし下半期に予定した宣伝費を繰り上げ、会員カードをICカード化したため、減益傾向となった。ネットワーク関連のクラブネッツは、共通ポイントシステム事業を今年夏から開始。全国四十一ヵ所に約二百五十人の営業を配置し、六千五百店が加盟するに至ったが、本格稼動が約二ヵ月遅れている。

下半期には年末から、わらび店、南砂店、大東店、東淀川店、新開地店、河原町店を順次オープンさせる予定。またクラブネッツ共通ポイントが貯まるICカードで、再来場を図る。

二〇〇一年三月期予想では、連結売上高は百九十一億円(五月の前回予想では二百億円)、経常利益は六億円(二十億五千万円)、最終損失は八億円(四億五千万円の利益)と、一転して赤字に下方修正した。

単独の九月中間期の売上高は前年同期比二九・四%増の八十三億五千八百万円、経常利益は一・四%増の十三億円、中間利益は二・一%減の七億千六百万円となった。通期見通しは、売上高が百七十六億円(前回予想では百七十九億円)、経常利益が三十億円(三十六億円)、当期利益が十六億円(二十億千万円)と下方修正した。

スガイ、中間決算

ゲーム場6%減

連続して減収赤字に

㈱スガイ・エンタテインメント(本社札幌、藤直樹社長)は十一月二十一日、九月中間決算を発表、連続して減収赤字となった。連結決算はない。

十月三十日に業績予想を下方修正しており、通期予想に変更はない。

九月中間期の売上高は前年同期比五・五%減の二十七億六千七百万円、経常損失は九千七百万円(前年同期は一億八百万円)、中間損失は一億三千九百万円(一億千六百万円)だった。

部門別売上高は、施設収入が三・六%減の二十三億二千五百万円、映画興行が二四・一%減の三億八千三百万円、新規のレンタル・リサイクルが四千七百万円、その他が八・〇%減の千百万円。

施設収入のうちゲーム場は六・三%減の十二億三千二百万円、ボウリング場は一・一%増の七億二千万円、カラオケルームが一〇・七%増の二億千七百万円、その他施設(ビリヤード、バッティングセンター、マンガ喫茶)が一七・一%減の一億五千四百万円。

ゲーム場では「ダービーオーナーズクラブ」を九九年十二月に導入して以来、話題作りに努めたが、回復の兆しはあるものの、連続してダウンした。ボウリング場はわずかに回復した。ビリヤード人気は沈静化した。映画興行はヒット作が少なく後退した。レンタル・リサイクルの「ゲオ」ショップを七月に開設し、次第に貢献している。

通期では既存部門での急速な回復は難しいが、「ゲオ」ショップの売上高、相乗効果が加わると期待されている。なお中間期の特別損失だけでなく、下半期での固定資産除却損、売却損があるので、赤字見通しとなる。

テクモ、中間決算

家庭用で支える

業務用わずか、OP維持

テクモ㈱(本社東京、柿原彬人社長)は十一月二十日、九月中間期決算(連結、単独とも)を発表、減収増益となった。中間期連結は今回が初めてとなる。連結子会社二社だが、うち家庭用開発のテクモエイトは現在業務を行なっていないので、実質米国テクモ社だけ。

連結の九月中間期の売上高は三十七億五千四百万円、経常利益は三億四千四百万円、中間利益は一億四千万円だった。二〇〇一年三月期の業績予想は、九月二十八日に修正したとおりで変更はない。

テクモはゲーム場運営と家庭用ゲームソフトを主力としており、部門別売上高は業務用一億六千四百万円、家庭用十七億九千百万円、オペレーション収入十七億九千八百万円となった。営業利益はそれぞれ、二千四百万円、四億八百万円、二億四千七百万円だった。

海外売上高は全体の二〇・四%に当たる七億六千六百万円で、うち北米が六億二千二百万円(一六・六%)を占めているが、ほとんどが家庭用で営業損失となっている。

テクモによると業務用は市場後退に加え、マスクROM不足で一段と低下した。家庭用は「デッド・オア・アライブ2」「モンスターファーム2」などを国内二十七万八千枚、北米二十二万九千枚の計五十万七千万枚出荷した。

ゲーム場はプレイヤー減少傾向にあるが、二店(九州と沖縄)開設、二店(中部地区)閉鎖、また三店で増床、二店でリニューアルするなど改善して、落ち込みを小幅にとどめた。

下半期は家庭用で十一月にPS2用「UNiSON」など四タイトルを国内で投入、米欧で「デッド・オア・アライブ2」などが貢献する見通し。また十月からiモード用にコンテンツ供給を開始した。販売事業部にパチンコ関連ソフト制作課を新設、下半期に事業の具体化を進める。

単独の九月中間期の売上高は前年同期比二・八%減の三十四億六千三百万円、経常利益は二六・四%増の三億八百万円、中間利益は一六・六%増の一億四千三百万円だった。通期単独の業績予想も、九月修正時と同じで変更はない。

SKジャパン、中間決算

景品は0.6%増加

物販用グッズが伸びず

㈱エスケイジャパン(本社大阪、久保敏志社長)は十一月十日、九月中間期決算(連結、単独とも)を発表、減収減益となった。連結子会社はサンエスの一社だけ。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比〇・六%減の二十四億二千四百万円、経常利益は二六・二%減の一億五千三百万円、中間利益は三七・五%減の七千三百万円。

部門別売上高はAM業界向け景品が〇・六%増の二十億六千五百万円、物販業界向けグッズが六・九%減の三億五千八百万円だった。AM業界向けではメーカー系とSC系のオペレーター向けがそれぞれ九・四%増、七・七%増と好調だった。物販業界向けでは携帯電話のストラップが大きく落ち込んだ。

二〇〇一年三月期の連結業績予想は十一月六日の前回予想どおり。

単独の九月中間期の売上高は〇・八%減の二十一億五百万円、経常利益は二五・一%減の一億五千九百万円、中間利益は三四・八%減の七千九百万円だった。なお通期業績予想は十一月六日の前回予想どおりとなっている。

PCCWジャパン、中間決算

大幅減収で赤字

財務見直しで特別損失

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン㈱(旧ジャレコ、PCCWジャパン、本社東京、トッド・ボナー社長)は十一月二十二日、九月中間期決算(連結、単独とも)を発表、大幅減収で赤字となった。連結中間期は今回が初めて。連結子会社はジャレコUSA社など二社。

連結の九月中間期の売上高は十七億八千五百万円、経常損失は五億六千五百万円、中間損失は二十三億四千六百万円。

部門別売上高は、業務用が五億七千九百万円、家庭用が七億五百万円、アクアリウムが二億三千九百万円、オペレーションが二億六千万円。営業利益は家庭用の八千三百万円だけで、業務用は九千二百万円の、アクアリウムは九百万円の、オペレーションは四千九百万円の営業損失だった。

同社によると、業務用では「ケータイピピ」を投入したが、市場の需要低迷はさらに顕著になった。家庭用は過渡期にあり、本格需要をつかみきれない感じだ。ゲーム場はプレイヤーが著しく減少した。

なお海外売上高は四億六百万円で、全体の二二・八%。

PCCW社の資本傘下に入ったのを機に財務の見直しが始まった。棚卸資産評価損十六億九千八百万円など特別損失として十七億七千七百万円を計上、赤字幅を増やした。

PCCWジャパンの主力事業となるNOWジャパンは、二〇〇一年六月のスタジオ完成を経て、秋以降にコンテンツ制作を開始する予定。既存のゲーム事業はオンライン化を進めるとのこと。

連結通期の業績予想は、さらに大幅修正、売上高は三十一億五千万円(十月二十日の前回予想では五十七億八千万円)、経常損失は三十五億九千万円(六億六千万円)、最終損失は五十五億八千万円(九億八千万円)と見込んでいる。

なお単独の九月中間期の売上高は前年同期比五一・〇%減の十六億千六百万円、経常損失は五億九千九百万円、中間損失は二十七億四千四百万円だった。特別損失は計二十一億四千万円を計上。

単独通期の業績予想もさらに大幅修正、売上高は二十八億四千万円(十月二十日の前回予想では五十二億円)、経常損失は三十六億三千万円(七億二千万円)、当期損失は五十九億八千万円(十億四千万円)を見込むことになった。

OLC、中間決算

複合施設加わる

単独では減収で大幅減益

㈱オリエンタルランド(OLC、本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長)は十一月十四日、九月中間期決算(連結、単独とも)を発表。単独で減収大幅減益、連結で赤字となった。連結中間期は今回が初めて。

連結子会社は舞浜リゾートホテルズ、イクスピアリなど十社。

連結の九月中間期の売上高は八百八十三億五千五百万円、経常利益は十三億六百万円、中間損失は三億千七百万円だった。通期の業績予想は十月二十四日の修正発表どおりで変更はない。

部門別売上高はテーマパークが八百七億六千六百万円、複合商業施設が六十一億八百万円、その他(グループ内従業員食堂、テーマレストランなど)が十四億八千万円。

営業利益はテーマパークで七十億四千三百万円、その他で一億七千九百万円あったが、七月開業の「イクスピアリ」など商業施設は減価償却負担などで七億八百万円の営業損失となった。

通期の部門別売上高は、テーマパークが千六百八十九億円、商業施設が百七十一億円、その他が二十九億円と見込まれている。うち商業施設は下半期で本格稼動する。

単独の九月中間期の売上高は前年同期比四・一%減の八百二十億三千二百万円、経常利益は六八・二%減の三十七億六千四百万円、中間利益は六八・一%減の二十一億八千四百万円だった。通期の業績予想は十月の修正どおりで、変更はない。

トムス、中間決算

店舗増やし増収

特別損失のため赤字に

㈱トムス・エンタテインメント(本社名古屋、駒井徳造社長)は十一月二十二日、九月中間期決算(連結、単独とも)を発表した。連結中間期は今回が初めて。連結子会社はオーペス(旧大王振興)など五社。

連結中間期の売上高は五十一億三千九百万円、経常利益は二億五千百万円、中間損失は九億千五百万円だった。

部門別売上高はアニメーションが五十一億五千七百万円、オペレーション収入が三十九億三千万円、その他が六億九千百万円。営業利益はそれぞれ七億二千四百万円、三億四千百万円、五百万円。

ゲーム場は赤羽店を開設し、計二十店となり、さらに増設中。特別損失は債務保証履行損五億円など十億円を計上した。

通期の連結売上高は百二億円、経常利益は三億五千万円、最終損失八億三千万円と、当初予想を修正した。

単独中間期の売上高は前年同期比一・二%増の四十三億五千八百万円、経常利益は一四・一%増の三億八千六百万円、中間損失は六億六千万円。AM部門売上高は一六・四%増の十六億八千百万円だった。

通期単独業績の予想も同様に修正している。

バンダイ、中間決算

減収だが黒字に

AM部門は大幅増益

㈱バンダイ(本社東京、高須武男社長)は十一月十四日、九月中間決算(連結、単独とも)を発表、減収だが黒字回復した。連結子会社はバンプレスト、バンウェーブなど三十社。

連結の九月中間期の売上高は前年同期比二・三%減の千二十八億七千二百万円、経常利益は一六三・一%増の九十七億八千八百万円、中間利益は七十八億千二百万円。

部門別売上高ではトイ・アミューズメント(玩具、模型、自販機商品、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、景品、ゲーム場運営など)が〇・一%減の八百七十三億八千八百万円で、その営業利益は一三七・三%増の八十二億三千二百万円。このほかの部門はメディア(映像、音楽ソフト)、その他(物流、印刷など)がある。

海外売上高は百六十七億四千万円で、全体の一六・三%。

通期連結の業績予想は十月二十五日の前回予想どおりで、売上高二千百五十億円、経常利益百五十億円、最終利益百億円と大幅な増益を見込んでいる。

単独の九月中間期の売上高は九・二%増の五百九十億四千九百万円、経常利益は八六・八%増の四十九億六千二百万円、中間利益は三二六・六%増の五十億三百万円だった。通期は十月二十五日の前回予想どおり売上高千二百四十億円、経常利益八十二億円、当期利益七十億円を見込んでいる。

ハピネット、中間決算

予想下回る景品

「カードダス」は好調

㈱ハピネット(本社東京、苗手一彦社長)は十一月九日、九月中間決算(連結、単独とも)を発表、増収減益となった。連結中間期は今回が初めて。連結子会社は六社。

連結の九月中間期の売上高は六百二十九億四千五百万円、経常利益は十三億五千万円、中間利益は七億千八百万円。

部門別ではアミューズメント部門で、ゲーム用景品が予想を下回る結果になったものの、玩具自販機「カードダス」が好調で、売上高は四十二億千二百万円となった。

通期連結の業績予想は九月二十日の前回予想どおりで、売上高千四百三十億円、経常利益三十三億円、最終利益十七億円と見込んでいる。

単独の九月中間期の売上高は前年同期比二三・七%増の五百二億八千六百万円、経常利益は二二・五%減の七億百万円、中間利益は三三・二%減の三億六千万円だった。

単独通期の業績予想は九月二十日の前回予想どおりで、売上高千百五十億円、経常利益二十億円、当期利益十一億円を見込んでいる。

東京都協、通常総会

受託収入で維持

役員は笠井氏加わり留任

東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA、真鍋勝紀会長、会員九十六社）は十月七日、東京のスクワール麹町で第十二期通常総会を開き、正副会長を再選した。委任二十社を含む五十四社が出席した。

真鍋会長が挨拶し、「今年私はAMショーとAOUエキスポの両方のショー委員長を務めて感じたのは、AMショーでは事務局に役員や会員がほとんど顔を出さないが、エキスポでは全国からオペレーターが集まり情報交換していることだ。メーカーは情報をできるだけ外に漏らさないようにし、オペレーターは情報交換の場に利用するというのが、メーカー団体とオペレーター団体の決定的な違いと言える」とし、また「業界は大変厳しい状況が続いているが、ゲーム自体が廃れることはない。エレメカゲームでも提供の仕方により客を引きつけることができるので、もっと工夫をしなければならない」と語った。

二〇〇〇年九月期の事業報告案、決算案、また新年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業報告で新入会員が五社あったが、七社が退会したため会員数は九十六社になったと報告。

決算では会費収入が約六百四十万円、AOUエキスポ業務受託四百万円、AOUからの助成金七十三万円など計上し、単年度収支百六十六万円の赤字となった。予算も単年度百万円の赤字を見込み、剰余金がほとんどなくなる。

この予決算から赤字となったのは、AOUエキスポ受託収入が半額に削減されたのが大きな要因となっている。事務局は「基金を取り崩さず、会費値上げも避けて乗り切りたい。会員増強、事務所移転も含む管理費削減などを真剣に検討すべき時期に来ている」と説明した。

役員改選は任期満了に伴うもの。空席となっていた理事一名に笠井晋氏（㈱後楽園ロコモティヴ）を推薦したほかは留任とする理事会推薦候補者が承認された。この後新理事による理事会を開き、正副会長を再任とした。

再選された真鍋会長と橘正裕副会長から挨拶があった（内田博副会長は中座、永井明副会長は欠席）。

意見交換が行なわれ、「ロケに客が来なくなり、このままでは当協会の存続が難しくなるような厳しい状況だ」、「AOU傘下会員のみが使用できるAOU仕様のゲーム機キャビネットをメーカー側に提案してはどうか」、「消費税率アップへの対応策としてゲーム機の時間貸しも検討してみる必要がある」などの意見が出された。

東京都協・通常総会（10月7日）にて議案審議のようす

AOUエキスポ01

2月23－24日に

仮設電話以外は従来どおり

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は、「AOUアミューズメント・エキスポ2001」の開催要領を十一月十四日やっと明らかにした。

十月三日の理事会で基本的事項を決め、具体的内容は理事会が委託したエキスポ事業委員会が十月二十七日の会合でまとめ、これを政策委員会が十一月七日承認、「出展のご案内」を作成し関係業者に十四日送付したもの。

同エキスポは二月二十三－二十四日（二日目は一般入場日）、幕張メッセで開催される。会場は一－三ホールを予定（前回は三ホールの使用を予定していたが、申し込み小間数が少なかったため二ホールに縮小）。

出展できるのは賛助会員に限られており、このための年会費十万円が必要となる。小間料金は出展小間数によって異なり、一小間での出展の場合は九万円、二小間出展は一小間につき十一万五千円、三小間出展は同十二万五千円、四小間以上は同十四万円で前回と同じ。これらすべてを申し込み締め切り日の十二月十五日までに支払わないと、出展申し込みをしたことにはならない。

なお従来、出展社に義務づけてきた仮設電話の設置（一台につき設置費用一万三千円）は希望者のみとなった。ただし仮設電話を設置しない出展社は、会場内での連絡用電話番号を登録しなければならない。

出品できないものとしてこれまで定めてきた「コンシューマー機器等」は、主に業務用TVゲーム機と連動させて使用する例が増えていることから除外し、出品できることになった。このほか「出品できないもの」は従来と同じ。また入場に必要とされる招待券方式やその他の運営方法なども前回と変わらない。

今回はAOU設立十周年記念として、募集した作文の掲示とAOUマスコットキャラのネーミングの発表をAOUの小間で行なう。なお初日夜には例年どおり懇親パーティーを、東京の赤坂プリンスホテルで開く。

出展社説明会および小間決定会は一月十六日、東京・麹町のスクワール麹町で開かれる。

セガ社開発子会社

VS3制作発表

「ナオミ2」で来春を予定

セガ社開発部門の子会社、㈱アミューズメントヴィジョン（本社東京、名越俊弘社長）は十一月二日、東京・蒲田の大田区産業プラザで、新基板「ナオミ2」を使用したCGサッカーゲーム「バーチャストライカー3」の制作発表会を開いた。

同社はセガ社の旧第四ソフト研究開発部が分社化したもの。同発表会はセガ社プライベートショー（本紙前号参照）に併せて直前に開かれた。

名越社長が挨拶し、「分社化後の第一作として、セガ社の看板ゲーム『バーチャストライカー』シリーズの最新作を『ナオミ2』基板により開発することになった。旧開発部時代から業務用を中心に開発してきたが、今後はゲームソフトの内容により家庭用も積極的に手がけていく」と述べた。

「バーチャストライカー3」の特徴について、同シリーズのプロデューサーである三船敏氏が、デモ映像を映しながら説明した。その主な特徴は、前作の五倍のポリゴン表示、十倍の基本的移動モーション、ボールや他の選手などとの位置関係を認識しながら動いていくシステムの採用による連携プレイの充実――など。

二月のAOUエキスポに出品後、春に発売を予定している。

同シリーズは九五年の第一作から今年八月「バーチャストライカー2・v2000」まで五作発売、累計で海外を含め約七万台を出荷。本紙チャート「ベストヒット」「ゲームズ25」でも常にトップクラスを維持してきているヒット作。

AMビジョン「VS3」制作発表で名越俊弘社長（左）と三船敏氏ら

熊本県協、再発足

解散し設立総会

会員10社、会長に木村氏

熊本県アミューズメント施設営業者協会は長い間休眠状態が続いていたが、このほど有志が集まり九月八日、同協会を解散、同名の新協会を設立し会長に木村仁信氏（㈱キュウコン）を選任した。

新協会は木村氏が発起人となり広域オペレーター三社の協力を得て発足した。設立総会は熊本市内のゲーム場「フェスタ銀座通り店」（大長商事㈱運営）で開き、委任三社を含む八社が出席。旧協会解散を決議した後、会員十社で新協会を発足させた。

役員選出により会長に木村氏、副会長に崎元正氏（㈲崎元商会）、理事に川上邦之氏（㈱ナムコ）、野田博昭氏（㈱タイトー）、監事に吉本安彦氏（㈲ブルームコーポレーション）が就任した。また大長商事が会計を担当する。

以上のほか会員は、㈱セガアミューズメント西日本、㈱リバーサービス、九州コナミ㈱、㈲森本商事となっている。

この後十月十二日に第一回通常総会を開き、定款、二〇〇〇年度予算案、またAOUへの加入などを承認した。活動については、今年は未入会業者への加入促進のみとして「ゲームの日」などには参加しないことを決め、実質的な活動は来年から開始することになった。

同協会事務局は会長会社内に設置された。所在地などは次のとおり。

熊本県協・事務局＝熊本市本荘三の三の三、寿ビル、㈱キュウコン内、☎（096）366－6011。

セガ社

矢口事業所を12月末に閉鎖

セガ社は十二月末に矢口事業所（千葉県印旛郡栄町）を閉鎖することになり、同事業所の社員六十人を対象に希望退職を募っている。十月二十七日にネット上で明らかにした。

矢口事業所は九一年四月、業務用AM機の製造、物流拠点として設けられた。しかし近年、多品種少量生産化が進んだことから、外注生産が全体の七〇％に達するほどになり、自社で製造ラインを維持するのが困難になってきた。

生産コストを下げるには、全面的に外注生産に移行し、矢口事業所を閉鎖したほうが得策と考えて、閉鎖が決まった。三万五千平方㍍の土地と建物について、どうするかは明らかにしていない。

バンプレスト新作展

プライズ機と乗物機など

景品は3－6月発売の新作を紹介

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は、十一月七－二十一日の間に全国五会場でプライベートショーを開き、「フラップシュート」などプライズマシン、乗物機、景品類の新作を発表した。

これはAMとプライズの両事業部が開催したもの。七日、大阪・梅田のクリスタルホールを皮切りに、九－十日に東京の浅草ビューホテル、十四日に名古屋の中日パレス、十六日に福岡の博多スターレーン、二十一日に北海道のホテルアーサー札幌でそれぞれ開催。大阪会場三百八十名、東京会場千二百名を含め五会場で計千九百二十名のオペレーターら関係者が参集した。

「フラップシュート」は、転がってきたボールの位置に対応したボタン（計五つ）を押してボールを飛ばし、前方上部のゲートに入れて得点を重ねていくゲームで、下部ゲートに入るとLEDスロットが点滅、数字が揃うと上部ゲートが大きく開くというフィーチャーがある。一定得点以上で、最初に選んだ景品が払い出される。参考出品。

このほかプライズマシンは、3リールスロットで揃えたボール数がボックス内の皿に転がり、底のゲット穴に入れば最初に選んだ景品が払い出される「コンビニステーション」（OP価格九十八万円で十二月発売）、ゲーム盤面やボックス交換方式の「くみくみっくす」シリーズで、パチンコ式に玉を弾き盤面の時計景品（五ヵ所）のポケットに表示数だけ入れると、その景品を払い出す「ポイントシューター」、バットスイッチでボールを打ち前方のポイントエリアに入れて野球ゲームを進め、一定得点以上でカプセル景品を払い出す「ホームランスタジアム」（以上二機種ともOP価格三十九万八千円で来年三月発売予定）、また電源不要の「むでんくん」シリーズの新作で、ハンドルにより盤面を傾けてボールを運ぶ「迷路ゲーム」（仮称）を参考出品。このほかTV塗り絵ゲームのセガ社／バンプレスト「それいけ！アンパンマン・くれよんキッズ」（OP価格六十九万八千円で十二月発売）を展示。

乗物機はピカチュウとピチューをデザインしたコンパクトなバッテリーカー二台と約十平方㍍の四角い走行フィールドをセットにした「ポケモンなかよしドライブ」（セットOP価格二百十万円で十二月発売予定）を披露した。

景品類は来年三－六月に発売予定の新作を展示し予約注文を受け付けた。集めて組み合わせることができる「ルパン三世コレクション」、スタンプを押すと先端のキャラがおじぎをするもの、カプセルの中でキャラが踊るものなど、遊びの要素を加えたものが増えた。

バンプレスト新作展（東京会場）で上は「コンビニステーション」

アルゼ、ウィン氏と

カジノ共同開発

新会社通じ280億円投資

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は十一月六日、スティーブ・ウィン氏が所有する米国バルビノ・ラモーレ社に二億六千万ドル（約二百八十億円）出資し、五〇％所有することになった、と発表した。また米国子会社、アルゼUSA社をラスベガスに設立した。

スティーブ・ウィン氏はゴールデンナゲットの経営改革を振り出しに、八九年ミラージュ、九三年トレジャーアイランド、九八年ベラージオを開設し、大きく成功させたことで有名な現代のカジノ王。今年三月にMGMグランド社がミラージュリゾーツ社を買収したのを機に、社長を退任した後、広大な敷地を持つディザートインを買い取り、そこに三千室級のカジノホテルをふたつ建設することを六月に発表した。この計画に基づき、すでにディザートインは閉鎖されている（本紙第615号「海外ニュース」参照）。

ウィン氏はディザートインを取得するため二億七千万ドル支払っているが、計画を進めるにはさらにほぼ同額の資金が必要とされていた。このためウィン氏の祖父の名前をとって個人会社、バルビノ・ラモーレ社を設立しディザートイン資産をそこへ移していた。

アルゼは完全子会社のアルゼUSA社を設立、これを通じてバルビノ・ラモーレ社に投資したもので、アルゼによると五〇％の株式を取得した。ディザートイン跡地に計画されている〝ウィンパーク・プロジェクト〟の詳細は未発表で、今後さらに詰めていくもよう。

アルゼは投資理由を、「米国ネバダ州でのホテルとエンタテインメント事業を現地資本と共同で開始するため」と説明。近い将来収益が見込める上、エンタテインメントビジネスのノウハウがアルゼの収益力を高めることになる、としている。

岡田社長の個人会社、米国ユニバーサル・ディストリビューティング・オブ・ネバダ社（UDN）はゲーミング機製造などのライセンスを持っているが、UDN社をアルゼが取得することとアルゼ自体のゲーミング機製造について、ライセンスを申請中であり、今回の投資はライセンス審理にも影響を与えると見られている。

不動産活用展

協和プレイ出展

スポーツゲームのシーディックも

不動産の有効活用を提案する「不動産活用ニュービジネス展2000」（綜合ユニコム㈱主催）が十月二十五－二十六日、東京流通センターで開催され、AM業界から協和プレイプロダクツ㈱、㈱シーディックが出展した。

この展示会は九九年二月、十二月に続き今回で三回目となる。入場無料で約四千二百人が来場した。

展示会、ワークショップ、シンポジウムの三部構成で、展示会には五十八社（前回六十六社）が出展した。業種はスポーツ関係やAM施設、ホテル、百円ショップまで多岐にわたっている。過去二回に比べると今回は大型施設の提案が減り、漫画喫茶など投資額の少ないものが増えている。

協和プレイプロダクツは、ボールプールやトンネルなど幼児向けの各種遊具を設置スペースに合わせて組み合わせる「ボールランドシステム」を、模型とパネルで紹介した。

シーディックは、バッティングやボール投げなどスポーツゲーム機を集めた〝スポーツアミューズメントゾーン〟を提案した。

このほかイクティスが複合パチスロ店を、ネクストジャパンがビリヤードとスポーツAM機などの複合店を紹介した。

ビジネス目的の展示会にもいろいろあるが、これは企画もので営利を目的とした展示会。特定の分野の業者を対象とする業界団体主催の展示会では、登録制など含め入場を絞り込む必要があるが、これは一般開放している。

不動産活用ニュービジネス展で協和プレイプロダクツの小間にて

特許・実用新案出願公告・公開

（11月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号。特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェップサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

十一月六日＝「コインプッシャゲーム機のエッジプレート調整機構」、㈱シグマ（東京）、3105617、4－41395。「懸吊装置」、日本サーボ㈱（東京）、㈱バンプレスト（東京）、3105811、9－31129。

十一月十三日＝「スロットマシン」、コナミ㈱（東京）、3108657、9－215092。

特許出願公開

十一月七日＝「ビンゴゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12－308703。「ゲーム装置の入力制御装置」、同、12－308756。「スロットマシン」、コナミ㈱（東京）、12－308704。「画像表示方法、記録媒体及びビデオゲーム装置」、同、12－308755請。「ビデオゲームのキャラクタを制御する方法、ビデオゲーム装置、及び記録媒体」、同、12－308759請。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12－308705。同、12－308707。「電子遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12－308708。「スロットマシン」、同、12－308709。同、12－308710。「ゲーム機」、㈱カトウ製作所（東京）、12－308711。「ゲーム装置、ホスト装置および情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12－308757。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、12－308758。「ゲーム装置」、同、12－308761。「遊戯用乗り物を用いる遊戯装置」、同、12－308765。「通信ゲーム環境の安価なシステム構築の方法」、辰野英志（神奈川）、12－308760。「ゲーム装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12－308762請。同、12－308763請。「処理制御装置及び方法」、㈱インターステイト（東京）、12－308764。

十一月十四日＝「ゲーム機のフィールド制御装置」、㈱タイトー（東京）、12－312775。「ゲーム装置、動画像の再生方法、およびそのプログラムが記録された記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12－312777請。「家庭用ゲーム機パソコンシステム」、西澤恭一（大阪）、12－312778。「ゲーム装置及びコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、12－312779請。

任天堂が京都南に
新本社ビル完成
41年ぶりに本社を移転

任天堂㈱（本社京都市、山内溥社長）はこのほど本社を京都市の東山区福稲上高松町から南区へ移転し、新本社での業務を十一月二十七日開始した。

これは旧本社が手狭になったため、土地を購入し自社ビルを新築したもので投資額は百四十億円。環境に配慮した設計。五九年以来の本社移転となり、旧本社は当面使用せずそのまま残す。

新本社は地下鉄十条駅から南西へ徒歩で数分のところにあり、敷地面積一万六千四百平方㍍、うち四千七百十平方㍍に地下一階、地上七階建てのビルを建設。延べ床面積は三万二千九百三十二平方㍍ある。所在地などは次のとおり。

任天堂㈱＝京都市南区上鳥羽鉾立町十一番地の一、☎（075）662－9600、営業管理部☎662－9611、海外業務部☎662－9618、広報室☎662－9600、庶務課☎662－9600。

環境に配慮した設計の、任天堂の新本社ビル

ナムコ子会社の日活
残債を一括返済
更生計画を繰り上げ終了へ

ナムコは十一月二十一日、映画子会社の日活㈱（本社東京、中村雅哉社長）の更生債権百五億千三百万円を二〇〇一年一月三十一日に一括弁済することになった、と発表した。十一月十三日の関係人集会で更生計画変更案が可決され、同日東京地裁が認可した。

旧㈱にっかつは九六年九月に会社更生法に基づく更生計画が、東京地裁により認可されており、同時に日活㈱と改称した。更生計画では九七年一月から十五年間で債務を返済することになっており、すでに四回の弁済を終えている。

約百六十億円あった債務はこのため約百二十三億円に減っているが、一括返済を条件に十八億円減額することが認められたことから、百五億千三百万円を一括返済することになった。

日活の映画撮影所など不動産を、中村社長の個人会社マルに約八十億円で売却しており、それらを資金に返済する。撮影所はマルから借り受けることになる。日活は債務弁済で会社更生法の手続きを終えた後、次に株式の再上場をめざすことになる。

東京ジョイポリス
新5施設を導入
12月2日、リニューアルで

セガ社はATP「東京ジョイポリス」（東京・台場）にアトラクション五種類を新設するなど大改装し十二月二日、リニューアルオープンするが、新設アトラクションの内容をこのほど明らかにした。その主な内容は次のとおり。

「スピードボーダー」＝スキーやスケートのボード走行をモチーフにしたローラーコースター。ボード状の車両に進行方向に対して横向きにイスが設置され、乗客は足を曲げてボードに立っているような形でイスに腰をかけ、横向きのまま疾走するという新タイプ。一両二人乗り。コース全長三百十㍍。最大速度毎時四十㌔㍍。所要時間二分三十秒。利用料金七百円。

「ビバ！スカイダイビング」＝六人用座席が前に六十度傾斜したまま垂直降下する。前にある四百㌅スクリーンで高度千㍍から落下する映像が映し出され、下部から強風が吹き上げスカイダイビングの雰囲気が味わえる。所要時間三分三十秒。利用料金七百円。

「激走－ワイルドジャングル」＝映像シミュレーター。オフロードカーに乗ってジャングルの中を疾走していく。ライドは十二人乗りで六軸油圧駆動。所要時間四分。利用料金六百円。

「激流－ワイルドリバー」＝十二人乗りボートが激流を進んでいく映像シミュレーターで、他の二ヵ所のジョイポリスに既設のもの。利用料金六百円。

「弟切草」＝同名映画（東宝系で一月下旬公開）をモチーフにしたウォークスルータイプのホラーハウス。コースが一方通行でなく分岐し迷路状になっている。施設面積百二十六平方㍍、利用料金六百円。

人事異動

アルゼ

（11月13日）退任（取締役）川崎英吉

（12月1日）特命担当（内部監査室長）執行役員横塚ヒロ子▽経営企画担当（経営企画室長）及川麻子▽執行役員製造本部長、秋沢徹郎▽退任（執行役員製造本部長）飯塚克己

経営企画室長、豊島克広▽内部監査室長、岩崎和義▽開発本部AM開発部長、松野雅樹▽同GM開発部長、佐藤和雄

▼機構改革＝開発本部にAM（アミューズメント機器）開発部、GM（ゲーミング機器）開発部を新設

事務所移転

中央リース販売㈱＝東京都中野区東中野四丁目十二番二十号、☎5389－6101、桝本哲夫社長。

論潮
マスクROM

業務用TVゲーム機ではゲーム映像やサウンドを生み出すソフトウェアが多くの場合マスクROMに収納されている。家庭用TVゲーム機でもゲームカートリッジ方式であればマスクROMが使われている。CPUや画像処理チップなどのほか、ゲームソフトが収納されているマスクROMがなければ、TVゲームは成り立たないのである。

マスクROMは半導体の製造工場で、製造時にプログラムを書き込む方式を採っているROMチップで、量産できるなど長所があるが、後で内容を書き換えることはできない。TVゲームメーカーはソフトウェア開発が完成すると、半導体メーカーにマスクROMを発注し、納品されたチップを基板に組み込んで製品を出荷することになる。

しかしマスクROMはしばしば供給幅が小さくなるなど、需給がタイトになることがある。現に今もそうで、これは携帯電話など通信機器用の半導体チップが大量に生産されていること、昨年の台湾地震が今なお影響を与えていること、によりマスクROMの生産ラインが少なくなっている。

ゲームソフトをCD－ROMに収納している家庭用TVゲームの場合は、マスクROM不足は関係がない。このため業務用でもCD－ROMを採用するというメーカーも出てくるが、コピー対策やモーター使用の不安定性などの点で弱点があるのを否定できない。

業務用TVゲーム機が出現したのは七二年のアタリ社「ポン」が初めてだが、当時はCPUもなく回路はTTLの組み合わせでできていた。CPUが初めて使われたのは七八年のタイトー「スペースインベーダー」が初めてで、マスクROMもこれ以後大量に使用されることになった。

マスクROMは進化し大容量化したが、生産面で安定していないのが気になる。日ごろ「平成」で年号を呼んでおきながら「二十一世紀」を連呼する人が多いが、そのような軽さではとても安定していると言えない。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ウォルトディズニー社決算

放送と遊園地で高収益

映画と家庭用ゲームソフトは減益に

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は十一月九日、第四・四半期（七-九月期）と年間の決算を発表、四半期で増収黒字、年間では大幅な増収増益となった。

第四・四半期の売上高は前年同期比六%増の六十億三千四百万ドル、純利益は二億四千万ドル（前年同期は約五千万ドルの赤字）だった。

増収はメディア・ネットワークス（放送関係）が一四%増の二十一億九千五百万ドル、パーク&リゾートが一〇%増の十七億千五百万ドルで、営業利益はそれぞれ二六%増の四億六千万ドル、一〇%増の三億六千二百万ドル。スタジオエンタテインメント（アニメ映画など）と消費者向け商品（家庭用ゲームソフトなど）は減収だが増益だった。放送関係とテーマパークが大きな収入源となっている。

年間決算では売上高が前年比八・五%増の二百五十億二千万ドル、純利益が八九%増の十一億四千九百万ドル。

部門別ではメディア・ネットワークスの売上高が二一%増の九十六億ドル、営業利益が四五%増の二十三億ドル、パーク&リゾートの売上高が一一%増の六十八億ドル、営業利益が一〇%増の十六億ドルなどとなった。

スタジオエンタテインメントと消費者向け商品は減収減益だった。

以上とは別扱いとなるウォルトディズニー・インターネットグループの決算も同日発表された。それによると年間決算で売上高は一三%増の三億九千二百万ドル、純損失は八%増の十一億ドルと赤字幅を広げた。インターネット収入は三九%増と伸ばしたが、商品直販が二三%減と後退したことによる。

このグループにはABCコム、ディズニーコムなど十四のサイトが含まれている。

またウォルトディズニー社が三九%所有するユーロディズニー社の今年九月期決算が、十一月十六日発表された。フランスのディズニーランドパリを経営するユーロディズニー社の売上高は前年比四・二%増の九億五千二十万ユーロ（一ユーロは約九十三円）、純利益は六四%増の三億八千七百万ドルと勢いをつけた。

入園者数は四%減の千二百万人だったが、一人当たりの消費額が三・七%増の四二・二ユーロとなり、またホテルの稼働率もわずか増えて八二・九%となったため。

米国ナムコ・サイバー社

さらに規模拡大

ポケットチェンジのロケ取得

ナムコの米国オペレーション子会社、ナムコ・サイバーテインメント社（イリノイ州ベンセンビル、ケビン・ヘイズ社長）は十一月一日、オペレーター会社のポケットチェンジ・アメリカ社（デラウェア州ニューアーク）から採算のよい直営四十八店、レベニューシェア三十七ヵ所を買い取った。

買収金額は公表されていないが、千二百-千三百万ドルと見られている。

ポケットチェンジ・アメリカ社の社長だったアート・ヘルマック氏がナムコ・サイバーテインメントの新規事業担当に移るなど、人事面でもかなり吸収した。ナムコ・サイバーテインメント社は今回のM&Aによりロケーション規模を一段と増やし、北米で直営二百七十九店、レベニューシェア四百二ヵ所となった。

ナムコ・サイバーテインメント社はアタリゲームズ社のオペレーション部門を取得して九〇年二月、ナムコ・オペレーションズとして発足。九三年一月に取得したアラジンズキャッスル社と、九四年六月に合併し、現社名となった。北米最大のオペレーター会社。

マレーシア政府

ゲーム場を閉鎖

ギャンブル遊技が最大理由

マレーシア政府は十月六日から、TVゲーム機を置くゲーム場を全面的に閉鎖させることにした。数千あるとされるゲーム場はこの日から二ヵ月間閉鎖されるが、その後営業を再開できる見通しもない。こうなる原因はマレーシアの政治レベルとギャンブル遊技にあるとされている。

マレーシアではギャンブルを違法としているのに、これが一掃されないため、九二年にゲーム場開業許可を一時停止したことがあるが、まったく効果が上がらなかった。

今回はマスメディアと共同歩調をとり、野党の支持まで受けて違法ギャンブル機一掃キャンペーンを行なうことになったもの。しかし、取り締まる警察側にも違法なギャンブル遊技業者と通じる者がいるなど、困難は山積みしている。

マレーシアのゲーム場経営者の多くは中国系であり、華僑の団体も今回の禁止措置を支持しているが、それはあくまでも違法なギャンブル遊技を追放して、健全なゲーム場経営を確立したいためである。だが禁止はすべてのゲーム場に及んでおり、すっきりしない。

混乱の根源は、違法ギャンブル営業を温存させながら、取り締まり当局としての権限を拡大しようとする警察側にあることは明らかだが、警察を監督する政府にもいろいろ問題が多く、さらに混乱を広げている。

AMOAエキスポ機に

国際会合も開催

新会長にウェッソン氏就任

ウェッソン氏

九月のAMOAエキスポ00（ラスベガス）を機に、米欧の協会による国際会議（サミット）が開催された。参加したのは米国AAMA、AMOA、IALEI、英国BACTA、欧州ユーロマットの代表で、二十二日の朝一時間半ほど情報交換した。主にインターネットギャンブル、オペレーターに影響を及ぼす立法など話題にした。日本からは参加していない。

二十三日の朝にはAMOAの年次総会があり、〇〇-〇一年期会長にピーチツリーミュージック&アミューズメント社（ウエストバージニア州キーサー）のリー・ウェッソン氏が就任した。春の役員会で内定していたもので、フランク・セニスキー九九-〇〇年期会長から引き継いだ。

AMOA賞は最も多くプレイされたゲーム機などに贈られており、それぞれカテゴリー別の受賞機は次のとおり。

TVゲーム機＝メリット社「メガタッチ・マックス」、改造キット＝IT社「ゴールデンティー2K」、フリッパー＝スターン社「サウスパーク」、新技術＝IT社「ゴールデンティー・フォー」、リデムプション＝ICE社「サイクロン」、ファーストアクション・リデムプション＝同、プライズゲーム機＝サミーUSA社「スポーツアリーナ」、ダーツゲーム＝バレー社「クーガーIQ」、その他のゲーム＝ダイナモ社「エアーホッケー」。またプールテーブルメーカーでバレー社、ジュークボックスメーカーでロウ社が受賞した。

英国キャンバー社が

トムソン社吸収

映像シミュレーター業務

映像シミュレーターの英国キャンバー・エンタテイメント社（クローリー、ポール・スペンス社長）は十一月三日、英国トムソン・トレーニング&シミュレーション社（クローリー、スタニラス・ガーリン会長）の油圧製品を取得することで、両社が合意したと発表した。

両社の映像シミュレータービジネスをキャンバー・エンタテイメント社に統合するというもの。トムソンエンタテイメント社が展開してきた「ベンチュラー」はキャンバー社が扱うことになる。また映像ソフトは合わせて百五十タイトル近くになる。

キャンバー社はこれまでの「FX-2」、「モルフィス」などとともに展開することになる。

International Trade Show

SEKEP Expo (Piraeus, Greece)	Dec. 8-10
EELEX'00 (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19
ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK)	Jan. 23-25
IAAPI 2001 (Munbai, India)	Feb. 2-4
AOU Expo'01 (Chiba, Japan)	Feb. 23-24
FEXPO'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 21-23
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
TPFCA (Dubai, UAE)	Apr. 24-26
TiLE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong, Kong)	Jul. 11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 12-15
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept.26-28
AMOA Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17

「ボウリンゴ」の

メンデス社倒産

すでに債権者会合開催

「ボウリンゴ」製造で知られるカナダのメンデス社が十月に倒産したもようである。ケベックにあるレイモンド・シャボット社という会社が、管財人となって連絡していることから判明したもので、第一回債権者会合は十一月十日に開かれた。

メンデス社は六二年に設立された本格的ボウリングレーンのメーカー。北米、欧州、アジアの市場に出荷してきた。その技術をもとに、ボウルを小型化した小さな自動ボウリングゲーム機「ボウリンゴ」を開発、十年ほど前から大型ゲーム場向けに販売、ヒットさせた。同社はさらにこれを小型化させた「ジュニアボウリンゴ」や、投球ボックス「ファーストボール」などを開発、昨年までIAAPAショーに出展していた。

眼鏡型FD

「PS2」専用に

オリンパスの「FMD-20P」

オリンパス光学工業㈱（本社東京、岸本正寿社長）は十一月十八日、PS2専用の眼鏡型フェイスマウントディスプレイ「FMD・20P」（五万円）を発売した。「FMD」は各種AV機器用にシリーズ化しており、アダプターでPS2にも接続できるが、特定の家庭用TVゲーム機専用としたのはこれが初めて。

「FMD-20P」は内蔵液晶画面でPS2の画像を見るためのもので、二㍍先に五十二インチ型大画面を見る感じとなる。液晶画面は十八万画素デルタ配列の〇・五五型液晶パネル二枚を使用。画像と音量のコントロール部分が、PS2との接続ケーブルの途中に付いている。

このケーブルはPS2のAVマルチ出力端子に接続されており、映像音声信号と電源が同時に出力されるため、ACアダプターやバッテリーなどは必要がない。

ケーブルを除くディスプレイ部の重さは八十五グラム、コントロール部は三十五グラム。月産三千台を予定している。

写真は「PS2」に接続した専用「FMD-20P」

携帯電話で初めて

カラオケを配信

タイトーが「EZウェブ」で

タイトーは、KDDIとauグループの携帯電話向けインターネットサービス「EZウェブ」でカラオケコンテンツの提供を十月中旬開始した。

これは十六和音のメロディーと歌詞、画像を同時配信するもので、携帯電話では初めての本格的なカラオケ配信となる。同社の通信カラオケ事業でのカラオケ曲を利用する。

コンテンツは二種類ある。一つは「みんなのケーカラ」で演歌から童謡まで幅広いジャンルから千五百曲を用意。利用料金は月額三百十五円で六曲までダウンロードできる。もう一つは「カラオケライブ」で、音楽CDの売上げやリクエストなどでの人気ランキング形式で提供するもの。利用料金はダウンロード一曲につき七十円。いずれも音楽CD発売とほぼ同時にその新曲を追加配信していく。

なお携帯電話の対応機種は、音楽と画像、文字を一つのファイルとして再生できるソフトウェア「CMX」搭載機種に限られる。

ナムコの環境事業子会社

水道水を活性化

マブチ製の装置を発売

㈱ナムコ・エコロテック（本社東京、大塚毅社長）は十月二十四日、㈱マブチ製の水道水を活性化させる装置「ウォーターアクチベーター」を十一月一日発売すると発表した。

エコロテックはナムコの子会社として今年四月に設立、発砲スチロールのリサイクル事業を行なっているが、今回環境ビジネスの一環として同装置の販売を事業のひとつに加えたもの。

同装置は給水管の元に取り付け、特殊セラミックボールにより水流に電気エネルギーを与え、水質中のイオンやミネラルを損なうことなく水の分子を細分化し、おいしい水に変えるというもの。同時に水の酸性化を抑え配水管内のサビ防止にも効果があるため、配水管の洗浄費用も削減できる。

一戸建ての家庭用（標準価格三十二万五千円）からマンションなど集合住宅や工場用（いずれも同装置一つで済む）の大型器（同千八百七十万円）まで計十種類を用意している。

ウォーターアクチベーター

ナムコは「EZウェブ」にも

ゲームと情報を

携帯電話の主要ネットをカバー

ナムコは、KDDI、au、ツーカーグループの携帯電話向けサービス「EZウェブ」のコンテンツとして、エンターテインメントサイト「ナムコステーション」の配信を十一月八日開始した。

このサイトは、同社の業務用と家庭用のゲームソフト、テーマパーク、ゲーム場などの情報を盛り込んだ無料の「チャンネル765」と、携帯電話用にアレンジした同社ゲームソフトを月額三百円で配信する「ナムコEZパーク」の二種類で構成したもの。

うちゲームソフトは、「X-DAY」、「子育てクイズ・マイエンジェル」、「アブノーマルチェック」、「クイズダービー・マイドリームホース」の四タイトルを用意している。

同社では「すでに配信しているNTTドコモ、Jフォンと合わせ、国内携帯電話の主要なネットサービスをカバーした。さらに今後予定されているJava対応の次世代機種に向けてのコンテンツサービスにも取り組んでいく」としている。

なお現在、EZウェブの契約台数は約四百万台となっている。

話題のマシン

「ナオミ」基板使用CG格闘ゲーム

3人同時攻撃も

カプコン「燃えろ！ジャスティス学園」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「ナオミ」基板使用CG格闘ゲーム「燃えろ！ジャスティス学園」が十二月六日発売となる。

これは「私立ジャスティス学園」（PS基板）の続編で、新攻撃システムやキャラなどを追加し、演出面も充実させたもの。八方向レバーと四つ（パンチとキックの各強弱）のボタンを操作する。

キャラは七人を追加し総勢二十二人に増えた。うち三人を選択して対戦。戦いの基本は一対一だが、状況に応じて残り二人のキャラを呼び出し三対三の戦いもできる。

攻撃面では最強の技「スリープラトン」が加わった。これはゲージをためて三つのボタンを同時に押すと、三人が並んで一つの技を同時に出すもの。また「ツープラトン」は前作と同じだが、これをはね返す「ツープラトン返し」が可能となった。このほか相手を浮かせて空中連続技をかける「エアバースト」、大技のアタック、カウンター攻撃などがある。

なお家庭用「DC」の同名ソフトで作成したオリジナルキャラをVMデータにより業務用でも使える。基板キットOP価格二十四万八千円。

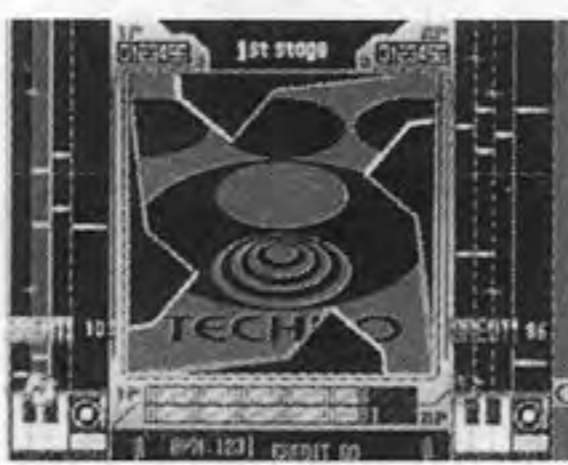
燃えろ！ジャスティス学園

バラエティーガン3作目

成績で相性診断

ナムコの「ガンバリィーナ」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVバラエティーガンゲーム機「ガンバリィーナ」が十二月上旬発売となる。

これは「ガンバレット」「ガンバァール」に続くシリーズ三作目。備え付けのピストルで、画面上の指示されたターゲットを次々と狙撃し、設定ポイントを獲得すれば次のステージへと進んでいくゲーム。

ステージを一新し計六十ステージに増えた。アルファベットのキーボードで指示された文字を狙うもの、サッカーボールを撃ってゴールへ入れるもの、エイリアンやテロリストを狙撃するものなど多彩。

一人用では成績表示が細かくなった。二人用は同時プレイで協力または成績を競うステージがあり、二人の相性診断も表示。価格七十八万七千円、改造キットOP価格十九万八千円。

ガンバリィーナ

コナミ「ディズニーズレイブ」

ミッキーがDJ

「ビーマニ・コアリミックス」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVダンスシミュレーションゲーム機「ダンシングステージ・フィーチャリング・ディズニーズレイブ」と、DJシミュレーションゲーム機「ビートマニア・コアリミックス」が、いずれも十一月下旬発売となった。

「ディズニーズレイブ」は、フットパネルを踏む指示マークとともに、ミッキーやドナルドなどディズニーキャラがDJとなって登場、その動きも見ながらダンスするもの。

音楽はミッキーマウス・マーチやイッツ・ア・スモールワールドなどディズニーミュージックを中心に、パラパラ曲のユーロビートも含め二十五曲収録。

またダイエットモードもあり、足の移動回数から算出した消費カロリーと、これをスポーツの運動量に換算したグラフを表示。消費カロリーのデータを携帯情報端末にダウンロードする機能も搭載。同シリーズと「DDR」シリーズ用の改造キット販売で価格二十四万八千円。

「ビートマニア・コアリミックス」は「ビートマニア」シリーズ十作目。シリーズの中で最もヒットしたとされる「ビートマニア2ndミックス」の曲を中心にリミックスしたもので、新曲も含め計二十五曲以上を収録。

またグラフィックを一新。エキスパートモードでは判定をリアルタイムに表示。このほか2P側も使って一人でプレイするモード、初心者用モード、同じ曲でも難易度が高い譜面などを用意している。ネットランキングにも対応。改造キット価格十九万八千円。

ビートマニア・コアリミックス

ダンシングステージ・フィーチャリング・ディズニーズレイブ

話題のマシン

タイトー「Gネット」で

ゲーム5種選択

サクセス製「続おてなみ拝見」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から「Gネット」ソフトの新作として、㈱サクセス開発TVゲーム「続おてなみ拝見」が十二月八日発売となる。

五種類のゲームから選択してプレイするもので、前作の六種類のうち将棋をバージョンアップして搭載したほか、四種類の新ゲームを内蔵した。八方向レバーと三つのボタンを操作する。二人対戦プレイも可能。

将棋は思考ルーチンを強化し、三ステージ構成となった。残り四種類は次のとおり。

ビリヤード＝ローテーション、8ボールと9ボールの三ステージに挑戦。麻雀ゲーム＝三人打ちでチーなしの五ステージ。ヘキサイト＝くぼみにいろいろな形のピースを並べて埋めるパズルゲームで十六ステージ。チェス＝初心者でも楽しめる簡単操作で五ステージ。

ゲームカードOP価格十一万八千円。

続おてなみ拝見

セガ社から2人用CGガンゲーム機

スパイ任務遂行

「コンフィデンシャル・ミッション」

㈱セガ（本社東京、大川功社長）から、開発子会社の㈱ヒットメーカー（旧ソフト三研、小口久雄社長）開発CGガンゲーム機「コンフィデンシャル・ミッション」が十一月下旬発売となった。

これはスパイアクションをモチーフにしたもので、スピード感がありシチュエーションも次々と変化していく。またスパイならではの小道具を使ったミニゲームも多数用意され、その結果によりストーリーが分岐していくシステムも採用。備え付けの銃を使用。弾は六発だが、銃口を画面外に向けると補充できる。

大陸横断鉄道や偽装博物館などで襲ってくる謎の組織の敵に照準を合わせて狙撃。敵が出現して倒すまでの時間が短いほど高得点。敵を倒すと特殊武器などのアイテムが出現。ステージ終了時、向かいのビルにロープ銃を発射してロープをかけるなどのミニゲームがある。ゲームはライフ制。

プロジェクター式五十㌅DX型標準価格百七十二万五千円、二十九㌅アップライト型百万円。

コンフィデンシャル・ミッション（DX）

コンフィデンシャル・ミッション（アップライト）

サミー「運転シリーズ」2弾

ラプラスが走行

「ピカチュウのなみのり大冒険」

サミー㈱（本社東京、里見治社長）から、エレメカドライブゲーム機「ピカチュウのなみのり大冒険」が十二月四日発売となった。

「ドラえもんの運転だいスキ」に続く〝運転シリーズ〟二作目。ピカチュウを背に乗せたポケモンキャラ〝ラプラス〟をハンドルで操作し、ベルトコンベア状の回転ロールに描かれた水上コースを進んでいくゲーム。

〝ラプラス〟はぬいぐるみになっており、ハンドルには直接連結しておらず、磁石の応用で無軌道に動く。水上のモンスターボールの上を通過するごとにその個数が電光とLEDで表示され、制限時間内に三十個通過するとキャラカードが払い出される。

コースのスピード、ハンドルのレスポンスの調節、ゲーム料金設定の切り替えなどが可能。OP価格四十九万七千円。

ピカチュウのなみのり大冒険

コンパクトな定置乗物

カラフルな汽車

ホープの「ちびっこ機関車」

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から、〝ちびっこ〟シリーズの定置型乗物機「ちびっこ機関車」が九月下旬発売となった。

これはカラフルな機関車で、積み木で組み立てた玩具のようなデザインになっており、アイキャッチ効果がある。

動きは左右へのローリングで、作動中に乗客のレバー操作で音声メッセージが流れ、ボタンを押すと汽笛が鳴る。

幅八十㌢、奥行百四十㌢のコンパクトサイズ。子ども二人乗りでOP価格四十九万円。

ちびっこ機関車

2000年の動き

国内の動き

1999年12月

8 ジョイパックアミューズメントが「ミニチュアメリーゴーランド・ミュージアム」オープン（東京）

14 CESA、家庭用中古ソフト販売について「撲滅」から「許諾」へ方針転換を発表

15 JAMMA第56回理事会（東京）＝川楠俊太郎理事が辞任表明

26 AOU第37回理事会（東京）＝加藤博理事辞任

★ 本紙「ベストヒットゲームズ25」に基づく99年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」に、セガ社「バーチャストライカー2ver99」と「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」＝12月下旬表彰

2000年1月

6 AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」（大阪）

11 JAMMA／JAPEA／AOU「新春賀詞交歓会」（東京）。JAPEA第93回理事会（東京）＝角田一郎理事辞任

18 アルゼ、SNKを2月9日付で子会社にすると発表

19 名古屋地裁、テクモ「ギャロップレーサー」訴訟で競走馬のパブリシティ権を認めテクモに損害賠償命令＝テクモは1月27日控訴。アルゼ、JAMAとAOUに対し、七号パチスロ機の違法改造とその使用について警告

21 セガ社含むCSKグループ「新春講演会」（東京）

26 アルゼ、シグマを2月29日付で子会社にすると発表

2月

★ 動物愛護団体がユーエス産業「サブマリンキャッチャー」に抗議。同社は反論

23 JAMMA第57回理事会（東京）＝高堂良彦理事辞任、「中古機売買は業界に必要」との流通委の結論を了承。AMショー委、中古機出品はメーカーの許諾があれば認めるなど出展規則手直し

24 SCE、「PS2」基板を利用した業務用CG基板を業務用メーカーに供給すると発表

25 「AOUエキスポ00」（～26日、幕張メッセ）＝出展社数12％減で会場を3分の2に縮小。NSA第15回総会（幕張メッセ）

3月

4 SCE「PS2」発表

10 米国マイクロソフト社、2001年秋「Xbox」出荷を発表

16 「東京おもちゃショー00」（～19日、東京ビッグサイト）＝ペットロボットの出品増加

22 店頭公開のテクモが東証2部上場

27 SNK、高堂良彦社長退任、新社長に北野一成氏

30 JAPEA第94回理事会（大阪）＝渋川隆昭監事退任、後任に雅楽淳氏

31 「東京ゲームショウ00春」（～4月2日、幕張メッセ）

4月

1 後見・保佐制度導入による民法一部改正法施行に伴い、風営許可申請の添付書類の証明書が2通に

26 JAMMA第58回理事会（東京）＝特例「休会制度」実施

27 コナミがタカラに出資し7月31日付で資本提携すると発表。余暇開発センター「レジャー白書00」発表＝ゲーム場市場は二年連続、遊園地は三年連続で縮小

28 岡本製作所、閉園した遊園地の経営を引き継ぎ「ワンダーランドASAMUSHI」（青森市浅虫）と改称しリニューアルオープン

★ 警察庁、99年版「風俗営業等の現状」を発表＝八号営業所は減少が続いているものの大型化傾向も続く

5月

12 JAPEA第95回理事会（東京）

16 バンプレスト新作展（東京、24日大阪ほか3会場）＝「ピカチュウじゃんけん隊」など発表

19 AOU第11回通常総会（東京）＝傘下会員数が約10％減少。SNK新作展（東京、23日大阪、26日福岡）＝「プロスロット」など発表

22 コナミ製品の販社が新作展（東京など5会場）＝「ガンマニア」など披露

23 JAMMA第12回通常総会（東京）＝里見治氏が副会長に、辻本憲三氏は副会長退任。セガ社新作展（東京、25日大阪）＝「スターホース」など発表

25 CESA第4回通常総会（東京）＝流通委員会を新設

海外

1999年12月

2 中国・杭州市AIC、業務用「ネオジオ」システム基板とゲームソフトの無断コピー品販売業者5社を摘発

2000年1月

★ 米国IAAPA、2000年を「カルーセル（メリーゴーランド）国際年」と定めキャンペーン開始

★ 米国、新1ドル硬貨発行

19 ドイツのニュールンベルグで「IMA00」（～21日）

24 米国ウォルトディズニー社の社長にロバート・アイガー氏

25 英国ロンドンで「ATEI00」（～27日）、国際会議開催

27 米国ネバダ州賭博監督局、コナミにゲーミング機の製造などのライセンス。また子ども向けキャラのゲーミング機への使用を禁止

31 セガ社欧州業務用部門で英国ディスレジャー社を整理

2月

★ 米国ミッドウェー社、業務用開発子会社のアタリゲームズ社をミッドウェーゲームズウェストに改称

3 台湾、電子遊戯場業管理条例施行＝遊技機や遊技場など区分し規制

10 米国連邦控訴裁、米国コネクティックス社のエミュレーター「VGS」はSCEの著作権を侵害していないとし、連邦地裁が認めた予備的禁止命令を破棄＝SCEは上告

3月

★ 英国ロンドンで世界最大の観覧車「ロンドンアイ」、本格的営業運転開始

6 米国MGMグランド社、ミラージュ・リゾーツ社買収で合意

25 米国ランバス社、CPUの特許侵害で日立とセガ社を米国ITCに提訴＝6月30日、日立にライセンスし和解

29 米国ラスベガスで「ASI00」（～31日）

31 コナミ、「DDR」意匠権を理由に韓国アンダミロ社などをソウル地裁に提訴

4月

★ セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社、「DC」の業務用への転用に対し警告

25 セガUSA社、業務用で初のイーコマースサイトとして製品情報サイトを開設

5月

11 米国ロサンゼルスで「第6回E3」（～13日）＝6万2千人来場

18 米国連邦地裁、コネクティックス社「VGS」に対するSCEの訴訟9項目のうち7項目を略式判決で却下

19 米国AAMA、会長にロン・カララ氏、専務にマイク・ルドウィッツ氏

風営規制続く業界

国内の動き

6月

1 セガ社、大川功会長が社長を兼務、入交昭一郎社長は副会長に退く。大規模小売店舗立地法施行に伴い改正風営法施行令施行。建築基準法改正に伴い遊園施設に関する新たな建設省告示施行

8 JAPEA第20回通常総会（北海道）＝理事定数を3名削減

13 ナムコ新作展（東京、15日大阪ほか2会場）＝「カートデュエル」など発表

20 アトラス新作展（福岡、23日大阪、27日東京）＝新シール機を紹介

23 セガ社新作展（東京、26日大阪、27日福岡）＝「スラッシュアウト」など発表

29 タイトー、西垣保男常務が社長に、林隆取締役が専務に昇格

7月

1 セガ社、開発部門を9つの完全子会社に分社化（AM2研はCRIに2月16日付で統合）

3 ナムコとコナミ、東京地裁と特許庁で争ってきた音楽ゲーム機をめぐる一連の法的手続きを取り下げ和解

5 JAMMA第60回理事会（東京）＝93年以来のAAG活動終了

7 SNK新作展（大阪、10日東京、12日福岡）＝「KOF2000」など発表。サミー新作展（東京、11日大阪、12日名古屋）＝「ギルティギアX」など披露

21 セガ社、「ネットアット」の実験を東京都内3ヵ所で開始＝10月1日付で実験中止

26 JAMMA技術セミナー（東京）

8月

1 長島スパーランドで世界一速いローラーコースター「スチールドラゴン2000」が営業運転開始

3 JAPEA第96回理事会（大阪）＝損害保険のアンケート調査実施

8 セガ社、業務用初の電子商取引を11月上旬開始すると発表

10 香港PCCW社、ジャレコ買収で合意したと発表＝11月7日までにジャレコ株85％取得

18 バンプレスト新作展（大阪、22日東京）＝「アンパンマンのばいきんまんたいじ！2」など発表

24 任天堂、2001年7月「ゲームキューブ」出荷を発表

31 セガ社「新宿ジョイポリス」閉館

9月

1 「レオマワールド」閉園

13 第38回AMショー委員会、コナミの申し入れでインタックジャパンに「EZ2ダンサー」の出品禁止を通知＝インタックジャパンとKAMMAは禁止の根拠があいまいと抗議

20 NSA設立15周年記念祝賀会（東京）

21 「第38回AMショー」（～23日、東京ビッグサイト）＝延べ入場者数31％減少。セガ社、「ナオミ2」発表。JAMMAなど3協会による99年度「AM産業界の実態調査報告書」発表

22 「東京ゲームショウ00秋」（～24日、幕張メッセ）。警察庁「平成12年版警察白書」発表＝八号営業は賭博のみ記載

10月

1 アルゼの子会社、シグマ、テクニカルマネージメント、環デザインの三社が合併し「アドアーズ」に。セガ社オペレーション部門が5つの一〇〇％子会社に分かれる

13 アルゼグループ新作展（大阪、11月1日東京）＝2会場で1万3千人参集

18 JAMMA第61回理事会（東京）＝金沢義秋副会長退任、後任に木村雅三氏。大証1部上場のカプコンが東証1部上場。バンプレストは東証2部上場

30 ジャレコ、PCCWジャパンに社名変更、金沢義秋社長退任、トッド・ボナー氏が社長に

11月

1 セガ・エンタープライゼスが「セガ」に社名変更、佐藤秀樹専務が代表権ある副社長に昇格

2 セガ社新作展（東京、6日大阪）＝「エアトリックス」など発表

7 バンプレスト新作展（大阪、9日東京ほか3会場）＝「フラップシュート」など発表

14 「自販機フェア」が「ベンデックスジャパン」に名称変更し開催（～17日、東京ビッグサイト）

海外

6月

2 米国連邦地検、業務用TVゲーム基板のコピーヤーをFBIが逮捕したと発表

8 ナムコ・アメリカ社、業務用「パックマン」などを無断コピーしネット販売したツービット社と和解

13 SNK、米国の家庭用子会社を清算し北米での家庭用販売から撤退、業務用は代理店を通じ継続

21 台湾高裁、SNKの業務用「サムライスピリッツ」のコピーヤーに実刑判決

30 米国IALEIなど3協会が「ファンエキスポ」を買収

7月

1 米国AAMAのボブ・フェイ氏退任。中国政府、娯楽場所管理条例の対象営業所を総点検するのに伴いゲーム機の輸入を禁止

5 米国プリミアパーク社、シックスフラッグ社に社名変更

10 米国インディアナポリス市議会、暴力や性的内容を含むTVゲーム機を分離し18歳未満に触れさせないよう義務づける規制条例を可決、9月1日施行へ

11 セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社、「DC」の業務用への転用装置を製造、販売したイタリアのバッサノジオ社にリミニ裁判所が禁止命令を出したと発表

12 香港で「AAE00」（～14日）

8月

1 セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社、英国代理店にクロムプトン社を指名

10 韓国アンダミロ社の米国子会社、コナミの米国子会社を音楽ゲーム機の米国特許侵害で米国連邦地裁に提訴

11 米国フロリダ州地裁、娯楽施設計画の盗用などでウォルトディズニー社に巨額の賠償命令

16 米国ショースキャン社、チャプターイレブン申請

21 米国AAMAとAMOA、インディアナポリス市の規制条例の施行中止を求め連邦地裁に提訴＝10月1日却下、抗告。連邦控訴裁は10月18日、決定を出すまで条例施行の禁止を決定

9月

16 TEA、表彰パーティー開催

21 米国ラスベガスで「AMOAエキスポ00」と「ファンエキスポ」（～23日）、国際会議開催。AMOA新会長にリー・ウェッソン氏

10月

2 米国連邦最高裁、SCEが上告していたコネクティックス社「VGS」の予備的禁止申請却下を確定する決定

6 マレーシア政府、ゲーム場を全面閉鎖

11月

1 米国ナムコ・サイバーテインメント社、ポケットチェンジ・アメリカ社から約40店買い取り、規模拡大

3 映像シミュレーターの英国キャンバー社がトムソン社業務を吸収

15 米国アトランタで「IAAPA00」（～18日）＝新議長にビル・シムス氏

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	6.28
2	3	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.04
3	2	ガンスパイク（彩京／カプコン　Naomi） Gunspike〔Cannon Spike〕(Psikyo/Capcom)	6.00
4	4	ミスタードリラー　2（ナムコ） Mr. Driller 2 (Namco)	5.93
5	5	ギルティギア　X（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	5.89
6	6	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	5.27
7	8	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	4.96
8	7	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.93
9	21	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.78
10	9	ドラゴンブレイズ（彩京） Dragon Blaze (Psikyo)	4.64
11	–	テトリスＴＡグランドマスター2（アリカ／彩京） Tetris TA Grand Master 2 (Arika/Psikyo)	4.56
12	11	ジャイアントグラム全日本プロレス3（セガ社　Naomi） Giant Gram 2000 (Sega)	4.44
13	14	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.42
14	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	4.39
15	18	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.36
16	25	上海・万里の長城（サン電子・テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.27
17	13	スーパーワールドスタジアム　2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	4.26
18	19	マーヴル　ＶＳ　カプコン　2（カプコン　Naomi） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.21
19	15	上海・昇龍再臨（タイトーＧネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.20
20	17	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	4.16
21	37	スーパーパズルボブル（タイトーＧネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.15
22	16	婆娑羅（ビスコ） Vasara (Visco)	4.13
23	29	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.02
24	36	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.01
25	26	スラッシュアウト（セガ社　Naomi） Slash Out (Sega)	4.00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ　2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.33
2	–	ビートマニアⅡＤＸフォーススタイル（コナミ） Beatmania Ⅱ DX 4th Style (Konami)	7.25
3	2	東京バス案内（セガ社） Tokyo Bus Route (Sega)	7.22
4	–	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	6.69
5	6	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	6.68
6	3	ドラムマニア・サードミックス（コナミ） Drum Mania 3rd Mix (Konami)	6.67
7	8	ガンマニア（コナミ） Enforcers (Konami)	6.33
8	5	ゴルゴ１３　奇跡の弾道（ナムコ） Sniper 13 - Miracle Trajectory (Namco)	6.17
9	4	キーボードマニア・セカンドミックス（コナミ） Keyboard Mania 2nd Mix (Konami)	5.89
10	14	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	5.88
11	9	ギターフリークス・フォースミックス（コナミ） Guitar Freaks 4th Mix (Konami)	5.77
12	12	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス（２Ｐ／ソロ）(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	5.62
13	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.57
14	7	ナスカーアーケード（セガ社） Nascar Arcade (Sega)	5.56
15	15	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.53
16	18	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	5.46
17	13	サンバＤＥアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	5.45
18	–	パラパラパラダイス（コナミ） Para Para Paradise (Konami)	5.13

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.75
2	2	フォト＆シール・キララ　2（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	8.05
3	3	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	7.92
4	4	ストリートスナップ　ＥＧ（日立ソフトウェアエンジニアリング） Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.56
5	5	ドリームステーション・ラブ（アトラス） Dream Station Love (Atlus)	5.75
6	6	パンチマニア北斗の拳（コナミ） Punch Mania (Konami)	5.50
7	7	ラリーポイント　2（アイエムエス／アトラス） Rally Point 2 (IMS/Atlus)	5.10

Ludus Tonalis〈17〉

ほんの一節にでも魅力を感じてしまうと、その曲が入っているCDを購入するという生活を楽しんでいる。自分では遊びであると自覚しながらではあるがずるずると深みにはまって、そういうことを三年間ほど続けた。

三年目の終りの頃から、気がつくとポップスのCDを購入しながら、ついでのようにして、二枚セットの廉価版のCDでクラシックが入っているライブ版の購入数が増えてゆく。

はじめはそうはクラシックについては気にしてはいなかったのだが、自分ではそう意識せずに、一方でクラシックへの細いけれど確かな水脈にも身を泛べてしまっていた。CDはまさにブラックボックスのような商品である。

酷いCDの場合には、中に収録されている曲名を明示していないものまである。

レコードの場合がそうであったように、店で購入しようとするCDを試聴させてくれたら問題は起きないのだろうが、今のCDはすべてポリエチレンの袋の厳重な包装がなされている。

一度この包装が割かれてしまうと、このCDは中古品になってしまう。したがって試聴などはさせてくれない。

あのいまわしい包装は何時何処で始められたものであろうか。

ひょっとすると多分、日本からああいう下らない包装がはじめられたのではないのか。

本家本元はビニ本なるものであったようだ。

撮ってはならないという曖昧な基準ながらも一応警視庁がそう判断する写真について、はじめからファウルしている写真を蒐めた写真集は裏本として闇のルートを経て捌かれていた。

それに対して、正規の表の市場でいかにもいかがわしいような、おもわせぶりな雰囲気を漂わせながらも警視庁のいう基準には従っている写真集を売るのに、ビニールの袋にいれて書店で客が立ち読みをしないようになされた本が所謂ビニ本である。全盛期には自販機でも売られるようになる。

このビニールの袋による本の包装はその後、コミック本や読者にある種の期待を持たせる写真を掲載している雑誌などにも及んでゆく。

本から始まったビニールの袋に商品を包装してしまうという発想が、CDにもとりいれられていったようだ。

コンドームと同じで、隔靴掻痒の感が深く、ビニールの袋に閉じこめられた本やCDを手にしても、商品をじかに手に触れることがそういう膜によって妨げられてしまい、商品を手にした喜びの感触が得られず、商品を手にしたという満足、達成感が得られない。

ゴムやビニールやポリエチレンの手触り感触というのは、もともと不愉快なものであろう。

どっちにしてもCDは透明な袋の中に入れられている商品で、音が商品の筈なのに肝腎の音については全然何の手掛りもないという不思議な商品である。その時ヒットしているポップスであれば演奏者や歌手についてもオリジナルなものでほぼ間違いはない。

しかし、ちょっと前のポップスになると、カバーとかといって、オリジナルとは違う他の歌手や演奏グループによるものもけっこう数多く横行していて、非常にややこしいことになっている。

更にいえば、同じポップスのヒット曲をオリジナルの盤での歌手や演奏団体が何度も録音していることも多い。

ラジオ放送で聴いて、気にいっていたイントロがすっかり別のイントロに変っていたり、一体に何度も録音がなされている場合には新しい録音のものほどリズムが崩されだらしない歌い方になっている。

一度聴けばすぐ分るのだが、商品としてCDが店に並んでいる限りは一切が闇の中である。

ペイオフの掛声がかかっても依然として一切の資料というか、私たちが一番知らなければならない数字については全然公表されない大銀行の実態と同様である。決算のたびに不良債権の数字だけが増え続けてゆく。官公庁の資料が本当の意味で公開されていないというのも、家の裏に新しく道がつくというので市役所に問い合わせてみて身に染みて分った。常識では考えつかないような言説を駆使して、市役所の人たちは道に関する資料を見せてくれることを拒んだ。こちらの根疲れをひたすらに願っているのみのようであった。昔は天皇陛下のためという大義名分の下にそういうことがしょっ中なされたのだが、今は大きな団体に所属している人たちは何のために誰のためにそういうことをしているのだろうか。

CDについても、これがビニール袋で厳重に包装されているのは何のために誰のためにと考えても、究極的には分らなくなってしまう。

まだしもコンドームの場合が何のために誰のためにという結論は分り易い。しかしこれも考えてゆくと哀れな悲しく限りなく淋しい商品であり、現状の社会では人が存在するということ自体が哀れで悲しく限りなく淋しいということがよく分ってくる。

西脇順三郎の詩が識者の間で人気がつよいのもこの問題に深く根のところで関っているからだ。

この間もまた中島義道の新しい著書を見ていて、そういう感を深くしたばかりである。

この人は一冊めの本でウィーン留学がいかに悲しく哀れで限りなく淋しいものであったのか報告していたけど、この人のように何につけても何事についても深く考え、考えぬけばぬくほど今の社会で生きぬくということは悲しく哀れで限りなく淋しいということになるのは当然のことであろう（勿論全世界が変れば話は違うのだが、今のシステムでは）。

この人はついにアンタッチャブルにしておくべき〃愛〃についても暇にまかせて考えぬいた揚句、離婚をしてしまった。愛が永遠であるという神の世界の神話はあくまでも神の世界においてのものであるとしておかなければ、男女間の愛が一瞬毎に千変萬化、萬華鏡のように目まぐるしく変化してゆく人間世界では、一度結婚しても何萬遍も離婚しなければならないようになってゆくのだろう。

中島義道はこれからも何度も何度も離婚を重ねて、あるいはもう結婚などはしないで自分が哲学者であることを証明してゆくのか。

私はそういう厳格な愛からの逃避という効用も音楽にゆだねて、そこそこにしか考えないようにしている。ほどほどにというのは中途半端ということで平野謙が好きだといってたが、いいかえれば均衡がとれたともいえよう。論語では中庸と表現している。ボン・サンスといってる国もある。だが腐敗堕落した世界での均衡は滑稽でグロテスクでもあろう。

英文版業界ニュース

Coin-Op Slump Hurts Mid-Term Results

Mid-term results for the term ending September 2000 were announced before the end of November by all coin-op manufacturers and operators which offer their stocks for public subscription. This year, due to new Ministry of Finance guidelines, even those companies which had not previously prepared mid-term consolidated results, began to announce them. There are now only a few companies not preparing consolidated results including Taito.

Konami Corp., Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥74,374 million, down 4.9% from the same period a year ago, and final net income of ¥11,634 million, down 16.9%. These represent the mid-term results for a total of 31 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥15,122 million, down 5.1%, gaming machines ¥4,246 million, down 31.1%, home videos ¥24,535 million, down 30.0%, card games ¥26,993 million, up 123.0%, arcade operation ¥2,483 million, up 12.2%, and others ¥992 million.

A breakdown of operating income shows that coin-op amusement games accounted for ¥3,490 million, down 16.2%, gaming machines ¥57 million, down 95.4%, home videos ¥3,075 million, down 73.8%, card games ¥13,516 million, up 203.8%, arcade operation ¥114 million, up 200.0%, and others ¥192 million.

In the coin-op amusement game category, although the results were helped by the continuing success of music-themed games, the overall performance remained dull due to poor results in the USA and Europe. In the gaming machine category, a significant drop was registered as a result of music games being transferred to the amusement games division. In the case of arcade operation, arcades opened at the end of 1999 contributed to the overall growth. Konami's results were given a huge boost by the card game series "Yugio". There have been tie-ups with boys comic magazines which have lead to unprecedented revenue and operating income. On the other hand, home videos which had been the driving force for Konami growth, turned downward.

Konami revised its forecast for the fiscal year ending March 2001 upward to ¥153,000 million in consolidated revenue.

Konami posted mid-term non-consolidated revenue of ¥66,506 million, down 4.3%, and net income of ¥8,777 million, down 24.1%. A breakdown shows that coin-op amusement games accounted for ¥13,460 million, down 7.9%, gaming machines ¥4,208 million, down 31.4%, home videos ¥22,303 million, down 30.8%, card games ¥26,518 million, up 135.9%, and others ¥15 million.

Exports totaled ¥4,393 million, down 57.5%, and the export ratio decreased to 6.6% from 14.9%. Coin-op exports accounted for ¥2,153 million, down 38.0%, home videos ¥2,061 million, down 69.1%, and card games ¥177 million, down 10.0%.

Namco Ltd., Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥63,610 million, and a net loss of ¥3,589 million. These represent the mid-term results for a total of 28 subsidiaries including 2 new ones.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥8,800 million, home videos ¥7,051 million, arcade operation ¥36,893 million, restaurants ¥2,127 million, movie business ¥4,027 million, and others ¥4,709 million.

A breakdown of operating income shows that home videos accounted for ¥135 million, arcade operation ¥897 million, restaurants ¥68 million, and the movie business ¥9 million. Coin-op games sales accounted for ¥792 million, and others ¥149 million in operating loss.

Sales overseas accounted for ¥13,379 million, occupying 21.0% of the total. Sales in the USA were ¥9,552 million and those in Europe were ¥2,812. Exports by business category were not announced.

With the reconstruction procedures for the movie subsidiary Nikkatsu to be finalized in January next year, its real estate will be sold to cover its liabilities. As a result, Namco widened its deficit margin due to ¥1,192 million in losses from sales and ¥2,043 million in losses from securities revaluation.

Namco posted mid-term non-consolidated revenue of ¥40,459 million, down 16.3%, and a net loss of ¥2,582 million.

Taito Corp., Tokyo, reported mid-term non-consolidated revenue of ¥28,917 million, down 4.4%, and a net loss of ¥1,723 million. Taito again revised its forecast for the fiscal year ending march 2001 to a net loss of ¥1,900 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,593 million, down 10.1%, home videos ¥1,030 million, down 10.1%, coin-op karaoke ¥416 million, down 14.0%, home karaoke ¥150 million, arcade operation ¥22,930 million, down 4.2%, and others ¥796 million, up 44.5%.

Exports totaled only ¥269 million, down 4.4%, and the export ratio decreased to 0.9%, from 1.2%. Coin-op exports accounted for ¥152 million, and others ¥117 million.

Capcom Co., Ltd., Osaka, reported mid-term consolidated revenue of ¥20,168 million, and a net income of ¥1,758 million. These represent the mid-term results for a total of 10 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op games including revenue sharing accounted for ¥3,354 million, home videos ¥11,706 million, and others including arcade operation, movie business and pachinko devices ¥5,344 million. Although the coin-op games division suffered an operating loss of ¥274 million, home videos registered an operating profit of 2,415 million and others a profit of ¥1,351.

Overseas sales amounted to ¥7,157 million, occupying 35.5% of total. The breakdown shows sales of ¥5,776 million in North America. Although exports by business category were not announced, home video game sales in North America were reportedly favorable.

Capcom posted mid-term non-consolidated revenue of ¥15,227 million, down 18.6%, and a net income of ¥641 million, down 70.9%. Capcom intends to ship "Onimusha" for "PS2" in January next year, and this is expected to give a big boost to sales.

Game Machine

Editor: *Masumi Akagi*

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress. co.jp/

OLC Hit By Depression

Oriental Land Co. (OLC), Chiba, the operator of "Tokyo Disneyland", reported mid-term consolidated revenue of ¥88,355 million, and a net loss of ¥317 million. These represent the mid-term results for a total of 10 subsidiaries.

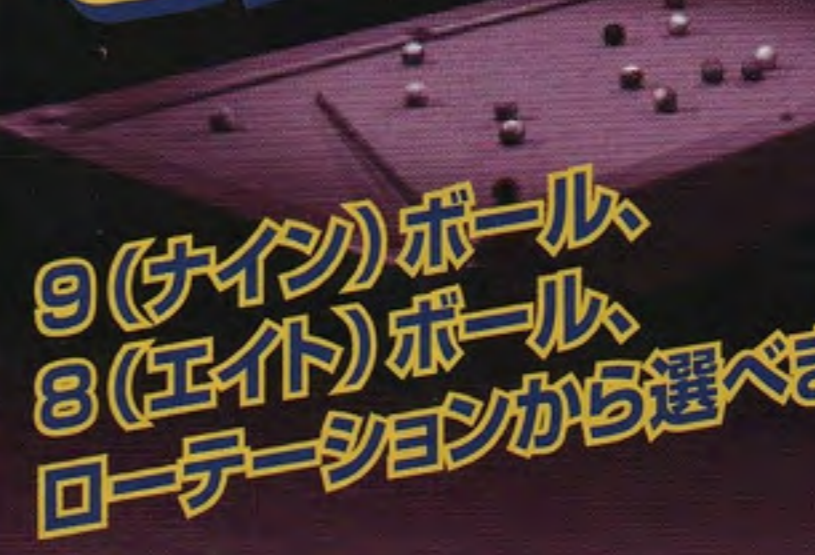
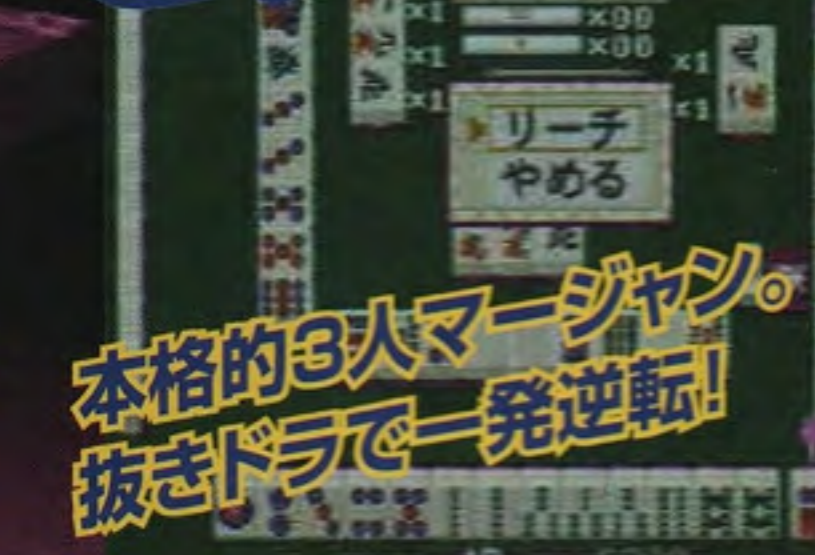
A breakdown of revenue shows that theme park operation accounted for ¥80,766 million, hotel and shop complex operation ¥6,108 million, and others ¥1,480 million. Theme park operation accounted for ¥7,043 million and others ¥179 million in operating income. However, the hotel and shop complex, which were opened very recently in July this year, incurred ¥708 million in operating loss.

OLC posted mid-term non-consolidated revenue of ¥82,032 million, down 4.2%, and net income of ¥2,184 million, down 68.1%.

Merry Xmas

New Videos At IAAPA

A number of new videos were unveiled at IAAPA Show 2000 (Nov. 15-18, Atlanta). Gaelco, Spain, unveiled the driving game "Smashing Drive". Midway Games exhibited "Arctic Thunder". Namco America unveiled "Turret Tower" with 360" motion ride and exhibited "Ninja Assault". Konami exhibited its gun game "Police 911". Sega introduced "Sports Jam", "Air Trix", and "Planet Harriers".

TAITO

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。
大好評のお手軽テーブルゲーム集がパワーアップ!
TAITONET
続 おてなみ拝見
Zoku Otenamihaiken
好評発売中
前作同様に、たくさんのゲームが一枚の基板で遊べます。
あなたの「おてなみ拝見」します。
盛り沢山なのに本格派! 楽しさがぎゅっと詰まった基板です。
将棋
前作よりも強化された思考ルーチンを搭載!
ビリヤード
9(ナイン)ボール、8(エイト)ボール、ローテーションから選べます。
3人麻雀
本格的3人マージャン。抜きドラで一発逆転!
チェス
ヘキサイト
開発元 SUCCESS
がんばれ運転士!!
のんびり走ろう電車の旅
のんびり運転、しっかり操作。
◆ドアの開け閉めや車掌アナウンスを手動で操作。
◆直接制御の空気ブレーキを再現。
◆有名観光地がゲームラウンド。
●サイズ:W1042mm×D1621mm×H1908mm ●重量:約170kg
てんこもりオンステージ
TENKO MORIMORI ON STAGE
すくって、のせて、てんこ盛り!
みんな楽しい、誰もがうれしいプライズゲーム!
様々な小型景品に対応!
細かなペイアウト調整が可能!
●サイズ:W780mm×D1015mm×H1990mm(ポップを含む) ●重量:約130kg
タイトーSCメダルシリーズ第8弾
満腹飯店
楽しいキャラ
簡単操作
ラーメン、チャーハン、ブタの丸焼きを狙ってメダルゲットだ!
料理に狙いをつけてボタンを押すだけ。
料理の載った皿が目の前で止まるとアタリ。
●サイズ:W470mm×D606mm×H1320mm ●重量:約60kg
怒涛の究極メダルアクション!!
777
BERMUDAPANIC
バミューダパニック
バリエーションに富んだスロットアクションを実現。
多段プッシャーと客船型コンテナでインパクトのある払い出しを演出。
●サイズ:W630mm×D725mm×H1875mm ●重量:105kg
株式会社タイトー
TAITO Web Site http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
© TAITO CORP. 2000